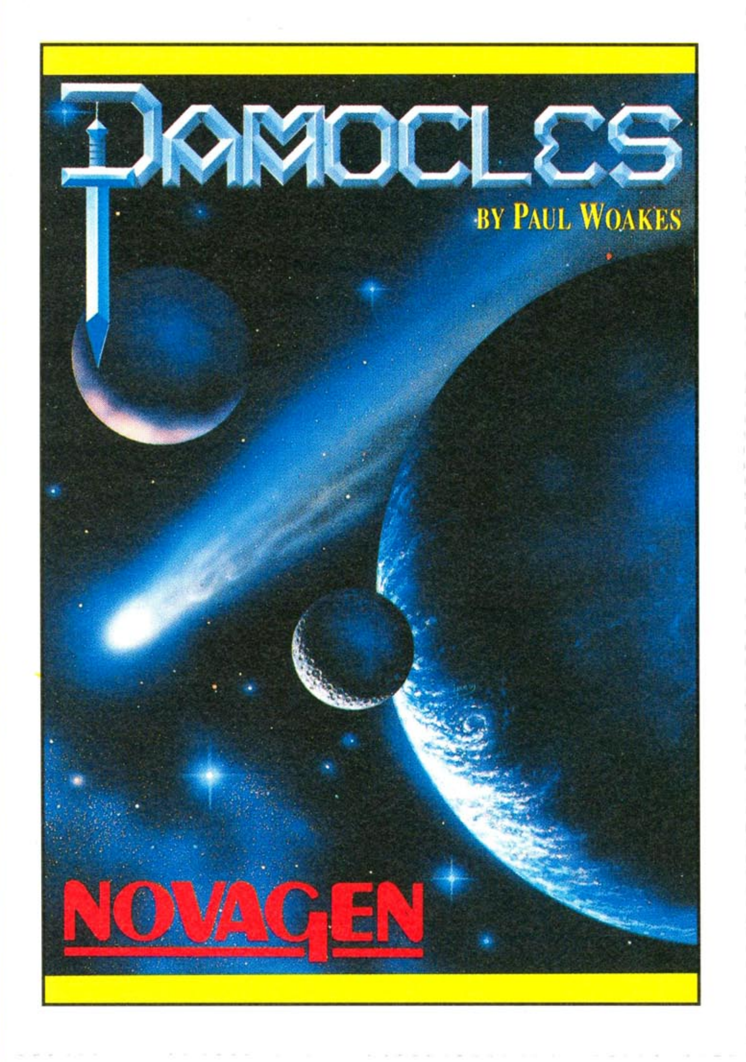


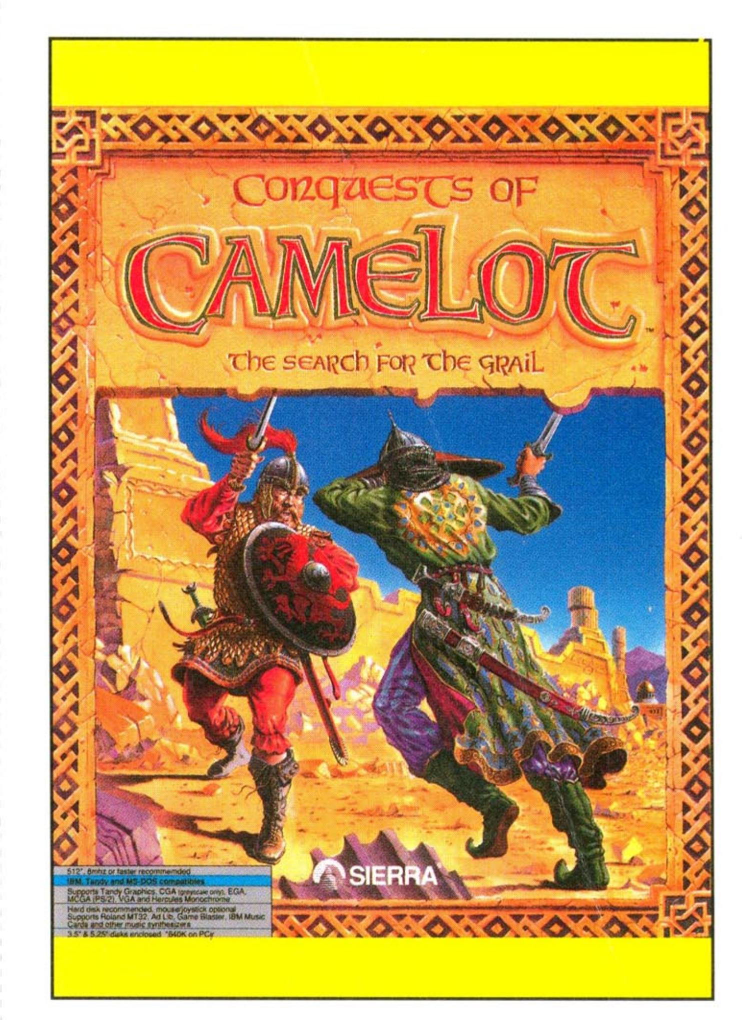
ASM
aktueller software markt
Nr. 11 November 1990
5. Jahrgang
öS 65
Sfr 7,50
DM 7,50
ISSN 0933-1867
Die Nr.1
Das meistgekaufte
Spiele-Magazin
Poster
Ekstase
Prinzip: Phantasie
Traumwelt u. Gentechnik
mit ASM Hit-Stern
ASM in Action
Piktogramm
Leser beweisen uns:
Wir liegen richtig!!!
CES London
12 Seiten brandheiße
Infos von der größten
Computermesse der Welt
Kopfnuss
Operation Stealth
Teil 1



TRANS WORLD
... Das Ziel erreichen ...
TRANS WORLD – ein gut durchdachtes Konzept zu einem hervorragenden Spiel ausgearbeitet. In auffälligem Design und excellenter Spielbarkeit präsentiert sich eine Wirtschaftssimulation der gehobenen Klasse.
Screenshots: Amiga
AMIGA
ATARI ST
BOMICO
Am Südpark 12
6092 Kelsterbach
Tel.: 061 07/6 20 67
Schriftliche Anfragen nur gegen Rückporto.
STARBYTE
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter!
Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt:
Tel. 061 07/7 60 67
C 64 DISK
PC 3½/5¼
Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum 1, Tel. 0234/68 04 60, Fax 0234/68 04 97



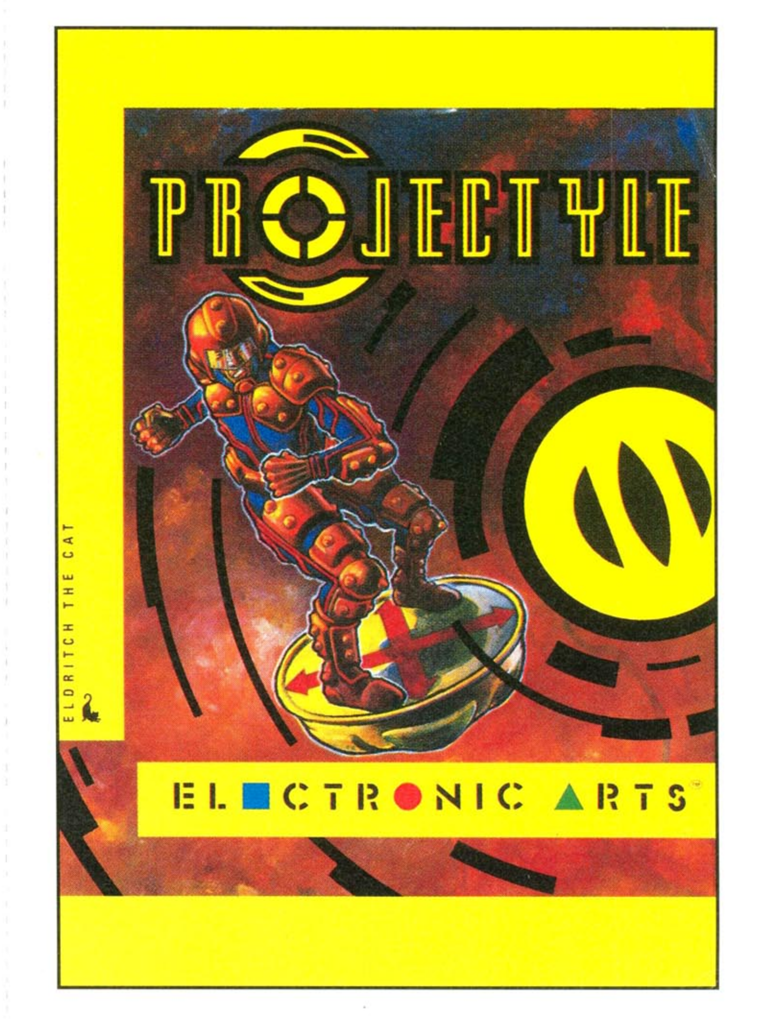
DAMOCLES
BY PAUL WOAKES
NOVAGEN



Conquests of
CAMELOT
The Search for The Grail
SIERRA
512*, 8mhz or faster recommended
IBM, Tandy and MS-DOS compatibles
Supports Tandy Graphics, CGA (greyscale only), EGA, MCGA (PS/2), VGA and Hercules Monochrome
Hard disk recommended, mouse/joystick optional
Supports Roland MT32, Ad Lib, Game Blaster, IBM Music Cards and other music synthesizers
3.5" & 5.25" disks enclosed. *640K on PCjr



MIDNIGHT RESISTANCE
ocean
DATA EAST



PROJECTYLE
ELDRITCH THE CAT
ELECTRONIC ARTS

CONQUESTS OF CAMELOT

System: Commodore Amiga, IBM-PC
Preis: 100 bzw. 140 Mark
Hersteller: Sierra On-Line, Coarsegold, USA
Erstveröffentlichung: für PC (Ende Mai 1990); Amiga (Anfang September '90)

Inhalt:
Bei CONQUESTS OF CAMELOT haben sich die Amis einer alten Legende der Euros angenommen - der Arthus-Sage. Es gibt eine Reihe von verschiedenen "Versionen", der mündlichen Überlieferung entsprechend, die schon im ausgehenden Mittelalter aufs Pergament gepinselt wurden. Thomas Malory hat allerdings dieses Epos am subtilsten dargestellt. Bei dem SIERRA-Produkt handelt es sich um eine gute Variante des stets spannenden Themas. König Arthur (oder Arthus; oder Artur oder Artus) startet seine Suche nach dem Heiligen Gral ("Search for the Holy Grail" ist der Untertitel) an seinem Hof in Camelot. Die wichtigsten Adventure-Features müssen zu Beginn des "Quests" genaustens beachtet werden: Klamotten anziehen, Geldbeutel mit Gold-, Silber- und Kupfermünzen füllen, aus Merlin's Kammer einen "Ein-Norder" mitnehmen, das Weib küssen, die Kapelle aufsuchen und hernach die Burg verlassen. Die schwierigen Aufgaben warten dann später auf den nimmermüden Kämpen (Schwarzer Ritter; undurchsichtige Lady...). Erstaunlich nur, daß er von Southampton aus eine Seereise nach Jerusalem antreten muß. Diese "Variante" kam noch in keiner schriftlichen Form vor. Nach guter SIERRA-Manier kommt der geneigte Spieler nicht nur auf seine Kosten, sondern auch zu verzwickten Rätseln, die es zu lösen gilt. Auch hier Abweichungen, da griechische Gottheiten mit dem Ursprungs-Arthur nichts am Hut haben.

Anmerkungen:
Ausgezeichnete Bilder, guter Spielablauf, langanhaltendes und garantiertes Spielvergnügen...

Besonderheiten:
Die musikalische Untermalung - mittelalterliche Klänge & Weisen - kommen besonders gut bei AdLib und ROLAND (PC) rüber. Aber auch die "Mitti-Musi" beim Amiga ist vom Feinsten.

Getestet in
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 07/1990

DAMOCLES

System: Amiga, Atari ST
Preis: ca. 80 DM
Hersteller: Novagen, Birmingham, England
Erstveröffentlichung: September '90

Inhalt:
In diesem Action-Adventure spielst Du einen galaktischen Söldner, dem die Aufgabe übertragen wurde, den Planeten Eris vor der Kollision mit dem Kometen Damocles zu bewahren. Der gesamte Planet ist mit Städten überzogen, deren Gebäude betreten und untersucht werden können. Viele nützliche Gegenstände gilt es zu finden, und zahlreiche Rätsel sind zu lösen, um die kosmische Katastrophe zu verhindern. Zur Fortbewegung dienen diverse Bodenfahrzeuge, aber auch flugtaugliche Maschinen stehen zur Verfügung. Reicht dieser eine Planet zur Befriedigung der Entdeckungslust nicht aus, sollte man sich ein nettes Raumschiff suchen, denn das Sonnensystem besitzt noch mehr Planeten und Monde, die alle ihre Geheimnisse tragen. DAMOCLES erweist sich als würdige Fortsetzung der MERCENARY-Reihe und wird mit Sicherheit seinen Platz in der Ewigenliste finden.

Anmerkungen:
DAMOCLES ist der Nachfolger von MERCENARY, dem legendären C-64-Klassiker. Während sich MERCENARY ungefüllter Vektorgrafiken bediente, finden sich hier farbig gefüllte Flächen, die das Game von der optischen Seite noch interessanter machen.

Besonderheiten:
Im Gegensatz zum Vorgänger, bei dem die Spielzeit weder durch den Verlust eines Lebens noch durch ein Zeitlimit begrenzt war, bleibt dem "Gamester" bei DAMOCLES nur eine gewisse Zeitspanne, um die Welt zu retten.

Getestet in
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 10/90

PROJECTYLE

System: Amiga, Atari ST
Preis: ca. 80 DM
Hersteller: Electronic Arts, Langley, England
Erstveröffentlichung: August '90

Inhalt:
Unser Fußball von heute ist in absehbarer Zukunft nicht mehr gefragt. PROJECTYLE zeigt uns, daß sich das Spektakel nun nicht mehr auf den Rängen, sondern - endlich - auf buntem Beton abspielt. Härte ist Trumpf; zimperliche Goalgetter sind out. Die computerisierte Fassung des immer noch beliebten Sports führt uns in eine rauhe Sportwelt. Bis zu drei Spieler können sich im Kampf miteinander messen. Die "modernen" Cracks haben alle Trikots und Fußballschuhe beiseite gelegt und nehmen in komfortablen Gleitern platz. Das Spielfeld ist ebenfalls neu, denn es besteht aus fünf verschiedenen Zonen, in denen jedes Team mit einem Spieler vertreten ist. Jede Mannschaft kämpft gegen die andere. Dabei gilt es die Scheibe, welche als "Ball" fungiert, in des Gegners Tor unterzubringen. Diese sind in den fünf Feldern verteilt, und jedes Team hat zwei Tore. Schnelles, multidirektionales Scrolling, Liga-Modus und verschiedene Schwierigkeitsstufen machen PROJECTYLE zu einem spielerischen Vergnügen.

Anmerkungen:
PROJECTYLE stammt aus den Händen der beiden "Jung-Programmierer" Marc Dawson und Steve Wetherill, welche sich einfach "Eldrich the Cat" nennen. Die beiden saßen gut ein Jahr an ihrem Projekt und änderten in dieser Zeit allein dreimal dessen Namen.

Besonderheiten:
PROJECTYLE bietet nicht nur Spielspaß für einen oder zwei Spieler gleichzeitig, sondern für sage und schreibe drei, wobei der dritte über einen angeschlossenen Joystickadapter spielt.

Getestet in
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 09/90

MIDNIGHT RESISTANCE

Systeme: Commodore Amiga, Atari ST, C-64, CPC, Spectrum
Preise: Je nach Datenträger & System zwischen 30 und 85 Mark
Hersteller: Ocean Software, Manchester, England
Erstveröffentlichung: Ende August '90

Inhalt:
MIDNIGHT RESISTANCE ist eine exzellente Spielhallenumsetzung, die besonders - in puncto "Farbgebung" - auf dem Amiga zu einem Genuß wird. Natürlich geht es hier wieder einmal darum, mittels Waffengewalt, eine Geisel zu befreien. Dennoch ist das Plattform-Game in einer ausgezeichneten Verfassung... Der Held der Story muß seinen Opa befreien, der als Wissenschaftler für einen machthungrigen Überflieger besonders wichtig ist. Noch bevor der Grand Dad das Geheimnis preisgeben kann, sollten wir zur Stelle sein... Die ersten Level dieses Programms dienen der Einstimmung. Erst später wird dem Gamer klar, daß er blitzschnell handeln und genügend Schlüssel aufsammeln muß. Nach jedem Hüter des kommenden Levels gelangt man in ein Waffenarsenal, wo man sich -gemäß der vorhandenen Schlüssel - ein besseres Equipment aussuchen darf... Die Gegner werden dann immer härter und vor allem zahlreicher. Gelingt es uns nun, bis zum Bösewicht und dessen Geisel (Opi) vorzustoßen, beginnt der Final Show Down...

Anmerkungen:
Es liegt hier eine Spielhallen-Umsetzung vor, die wohl zu den besten gehört, die je produziert wurden. Wie erwähnt, ist die Amiga-Fassung den anderen um einiges voraus. Aber, wer denkt, die 64er-Version sei nur Blendwerk, sieht sich getäuscht.

Besonderheiten:
Durch die Zwei-Spieler-Option kommt erst so richtig das Spielhallen-Feeling rüber. Des weiteren ist die Steuerung so perfekt, so daß auch Schüsse "nach hinten" (während des Kriechens) losgehen können. Die Vielfach-Belegung des Sticks ist bemerkenswert.

Getestet in
AKTUELLER SOFTWARE MARKT
Ausgabe 10/1990

Tor des Monats

Keine Angst, wir suchen nicht den, sondern das „Tor des Monats"" Ernsthaft. Näheres zum KICK OFF II-Wettbewerb später, bei dem es einen SONY CAMCORDER sowie einen GRUNDIG-Videorecorder zu gewinnen gibt. Näheres dazu im Heft. Ebenso warten ein weiterer Viderekorder und ein Gameboy (Competition MAGIC BYTES) auf die glücklichen Gewinner. Wie wir aus den ersten Reaktionen entnehmen konnten, gab es seit der Ausgabe 10/90 noch mehr „glückliche Gewinner" – unser neues Outfit hat Euch anscheinend gefallen. Wir hoffen, daß wir durch weiteres Feilen, unter Berücksichtigung Eurer Wünsche, die ASM somit stets auf dem „neuesten Stand" halten können!

In diesem Heft werdet Ihr – wie gewohnt – einen ausführlichen Bericht über die Londoner CES finden. Viele Neuigkeiten galt es rüberzubringen, rückt doch das Weihnachtsgeschäft in greifbare Nähe und wollt Ihr doch wissen, was unter dem Baum liegen sollte...

Zum SPIEL DES MONATS wurde diesmal ein Denkspiel gewählt, das die ASM-Redaktion zu begeistern wußte – LOOPZ. Dieses Game garantiert nicht nur für anhaltenden Spielspaß, sondern ist auch für alle „denkbaren" Systeme – NES, PC, BBC, Game Boy oder MSX eingeschlossen – erhältlich.

Die Londoner Messe ist vorbei, schon laufen die Vorbereitungen für zwei weitere Großereignisse, wobei die Amiga-User in Köln wohl live dabeisein werden, laufen an. „Salon de Micro '90" in Paris findet nun schon zum zweiten Male statt. Ebenso die angesprochene „Amiga '90". In diesem Rahmen bzw. Zusammenhang haben wir für die Besucher ein dickes BONBON vorbereitet:

An unserem Stand (Halle 12.2, Nr. 408) geben wir an jedem Messetag (9., 10. und 11. November) **200 TURRICAN II**-Previews an die Schnellsten, die ab 14 Uhr mit dem **Original**-Schnippelchen (Seite 126) zu uns kommen. Es werden also insgesamt 600 Exemplare **WELTEXKLUSIV** an den Mann/die Frau gebracht. Na, isss' das nichts?

O.k., man sieht sich (Autogrammstunde ist angesagt). Und: Alle Nicht-Amigianer können sich durch die vorliegende Ausgabe trösten lassen. Es gibt auch hier einiges zu gewinnen und zu schmökern. Viel Spaß! Bis bald ...

MANFRED KLEIMANN



Manfred versuchte, auf dem Beifahrersitz eine Runde zu drehen. Die englische Version (hier: Lotus) behagte ihm nicht. Auf dem Fahrersitz (nach deutscher Definition) befand sich China (englische Version). Jetzt fährt er wieder Integrale (italienische Version), Gott sei dank! Foto: dave martin



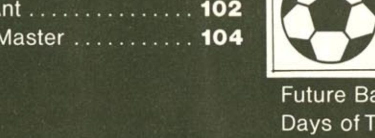
INH

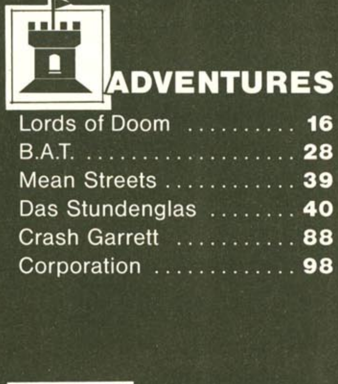
Spiel des Monats:

Stellte alles in den Schatten: Bei der Wahl zum „Spiel des Monats“ verwies Loopz seine Konkurrenten in die Schranken.



ACTION





ADVENTURES



SIMULATION

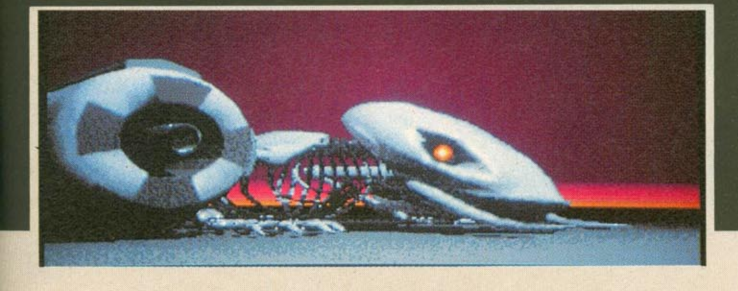


SPORT



STRATEGIE

ALT « 5



SPIEL DES MONATS:

Wer sagt denn, daß es bei den Spielen nichts Neues gibt? (Wie? Nein, ich doch nicht!) Mit Loopz hat die englische Company Audiogenic ein hitverdächtiges Spiel mit neuen Ideen geschaffen, das zum Chartbreaker werden könnte. Na, ja, so ganz neu ist die Idee zu Loopz auch nicht. Böse Menschen könnten es auch als Tetris-Clone bezeichnen. Aber wer das tut, der müßte fast jedes neue Denkspiel so nennen. Ganz einfach deshalb, weil sich solche Ideen häufig ähneln.

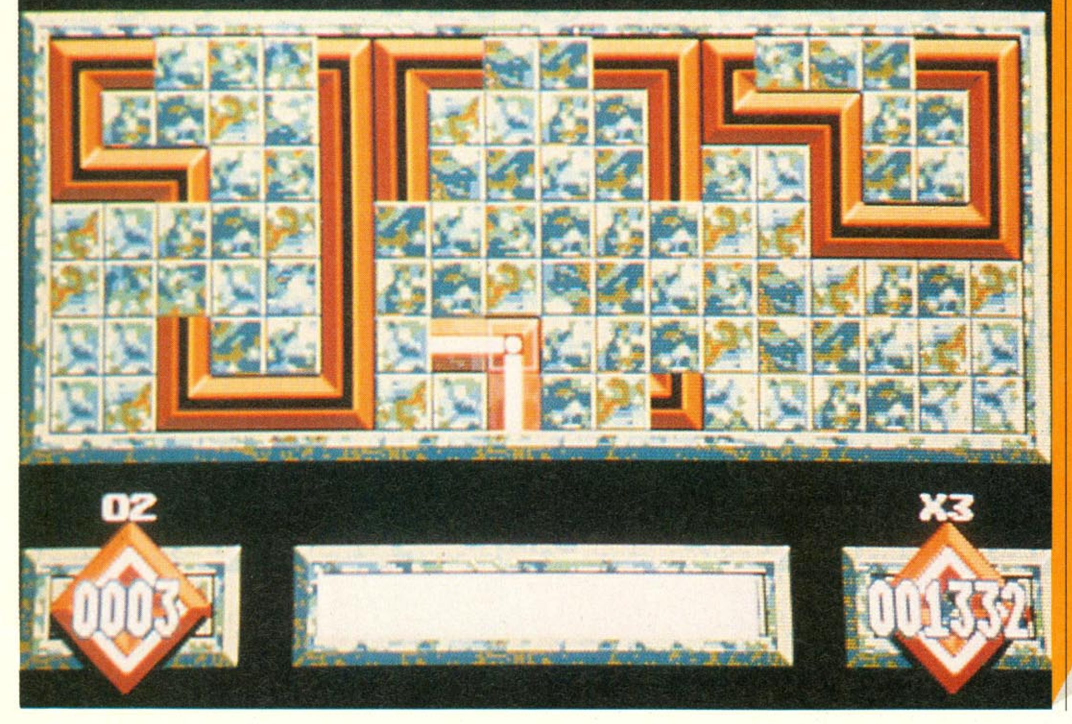


Titel: Loopz, **System:** ST (tested), Amiga, PC, C-64, CPC, Spectrum, MSX, Nintendo, **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM (ST), **Hersteller:** Audiogenic, London, UK, **Muster von:** Audiogenic.

Auf den ersten Blick sieht bei Loopz alles so einfach aus: ein Spielfeld, ein Cursor, Spielsteine, ein Zeitbalken und die Anzeige für die Fehlversuche – mehr gibt's nicht zu sehen. Aber das reicht auch, um manches Nervenkostüm zum Zerreißen zu bringen, das schwöre ich euch! Dabei ist die Grafik allerdings nicht unbedingt die schönste, sie genügt aber für dieses Spiel vollkommen. Zwar hätten die Programmierer das Spiel auch mit einer pompösen Grafik ausstatten können, aber ob das unbedingt die Spielbarkeit gefördert hätte, wage ich zu bezweifeln. Wie am bisher Geschriebenen unschwer zu erkennen ist, geht es auch bei Loopz darum, geschlossene Figuren aus den Spielsteinen zu bauen, damit sie wieder verschwinden. Das kennt man ja von Tetris oder Columns. Im Gegensatz zu anderen, ähnlichen Spielen, sind es bei Loopz aber wirklich Figuren und nicht nur Linien, die geschlossen werden müssen. Dazu erhält man die Spielsteine, die, bis auf ein paar Einschränkungen, frei auf dem Spielfeld plaziert und gesetzt werden können. Diese Steine lassen sich um ihre Achse drehen. Logisch ist auch, daß die Steine unterschiedliche Formen und Größen haben. Und damit muß man dann Vier- und Vielecke zusammenbasteln.

Wer Tetris kennt (und wer kennt Tetris nicht?) weiß schon, was jetzt für Schwierigkeiten auftreten. Das schönste Bauwerk nützt nichts, wenn nicht die richtigen Bauklötze kommen, doch die kommen fast nie! Da benötigt man nur noch einen kleinen Eckstein, und was kommt? Ein Ding, das man überall und nirgends (eher nirgends) gebrauchen kann, nur nicht da, wo man eigentlich weiterbauen wollte. Einzige Lösung des Dilemmas: entweder ein neues Bauwerk beginnen und hoffen, daß die nächsten Teile wenigstens passen, oder, und das kommt wesentlich häufiger vor, weil der Bildschirm schon ziemlich voll ist, man legt das Teil irgendwo ab und beginnt am besten zu beten (nicht, daß das was bringen würde, aber es beruhigt vielleicht den einen oder anderen). Aber beim Überlegen sollte man sich nicht zu viel Zeit lassen; die ist nämlich begrenzt. So in Level eins und zwei ist noch kaum ein Zeitdruck zu spüren, aber kommt erst mal in Level drei – hä, hä, hä.

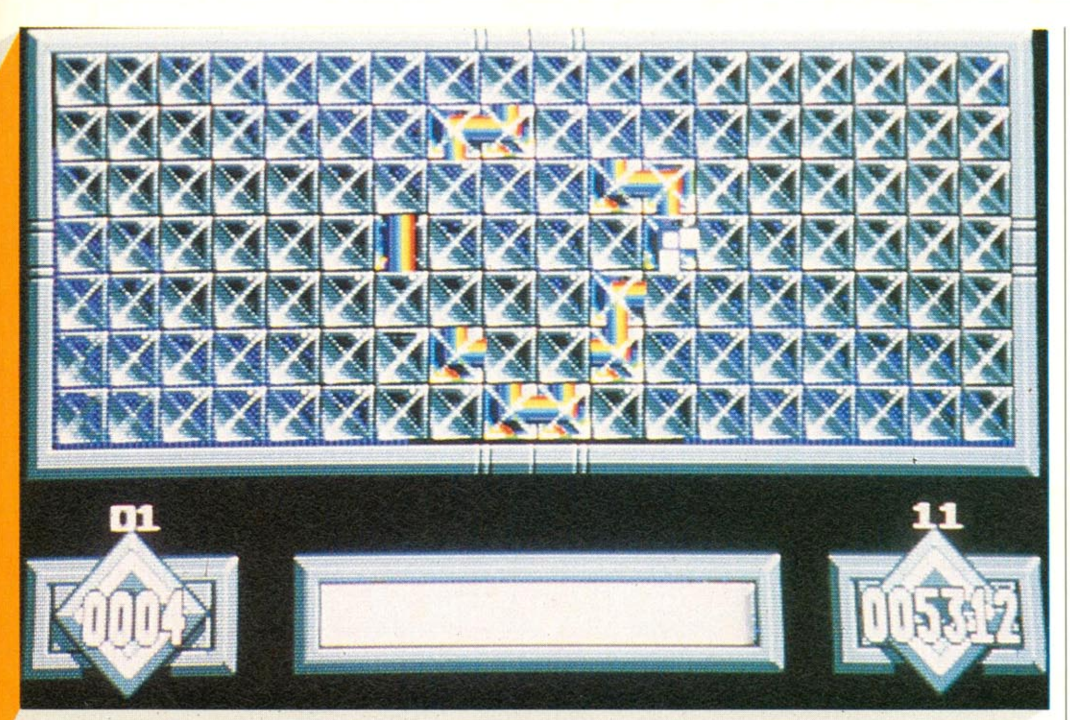
Konnte ein Teil wirklich mal nirgendwo abgelegt werden, so ist das schlecht, sehr schlecht! Ist die Zeit nämlich abgelaufen, ohne daß der Stein gesetzt wurde, verliert man Stein und (Computer)-Leben. Doch auch wenn der Bildschirm mal fast zugebaut ist – es gilt die Devise: niemals die Hoffnung verlieren. Es besteht die (vage) Möglichkeit, daß man einen Radierer erhält. Damit kann eine der Figuren angeklickt werden, woraufhin sie verschwindet. Vorzugsweise sollte das eine Figur sein, die möglichst groß ist und viel Platz wegnimmt. Man hat sowieso des öfteren das Gefühl, daß der Rechner abfragt, welches Teil als näch-



LOOPZ

Audiogenic kriegt die Kurve





stes benötigt wird, denn die wirklich wichtigen Teile kommen meist erst dann, wenn man sich gerade entschlossen hat, die Figur auf eine andere Art zu vollenden. Ergebnis: eine weitere Unvollendete.

Mit einem kühlen Kopf ist es aber durchaus möglich, auch sehr komplizierte Körper zu entwerfen, die dann auch entsprechend viele Punkte bringen. Es ist nur eben ziemlich schwierig, den Überblick zu behalten. Wem das alles nicht reicht, dem kann ebenfalls geholfen werden. Es sind nämlich noch zwei Varianten des Spiels eingebaut worden. In Spiel „B" besteht die Möglichkeit, in eine von zwei verschiedenen Bonusrunden zu kommen. In Runde eins gelangt man, wenn man das kleine Wunder vollbringt, den gesamten Bildschirm leer zu bekommen. Sollte dies entgegen allen Widerständen geschehen, bekommt man einen neuen, zum Glück leeren Screen. Hier ändert sich am Spiel nicht viel, bis auf eine winzige, aber entscheidende Kleinigkeit: fertige LOOPZ (so werden die Figuren genannt) verschwinden nicht vom Bildschirm. Die Bonusrunde ist dann auch sofort beendet, wenn man eines der Teile nicht mehr plazieren kann.

Um in Bonusrunde zwei zu gelangen, ist schon kein kleines sondern eher ein großes Wunder vonnöten. Es muß ein Loopz konstruiert werden, der so groß ist, daß er die Punktzahl einbringt, die in der Anzeige unter „Target" steht. Das sind zu Beginn immerhin 1500 Punkte. Doch damit sind der Gemeinheiten noch nicht genug. Erreicht man diese Punktzahl einfach so während des Spiels, so erhöht sie sich jeweils um weitere 1500 Punkte! Aus diesem Grund habe ich es leider selbst noch nicht geschafft, die zweite Bonusrunde zu erreichen (ok, ok, ich schäme mich ja auch).

Spielvariante zwo (genannt „C") ist noch viel fieser. Hier geht es nicht mehr darum, beliebige Figuren zu basteln, sondern es müssen vorgegebene Figuren restauriert werden. Das läuft dann so ab, daß der Compi zunächst die Figur anzeigt und dann etliche Bauteile daraus entfernt. Die fehlenden Bauteile erscheinen dann wild gemischt und müssen wieder richtig eingesetzt werden. Dabei ist jeder Fehler absolut tödlich. Zu allem Überfluß läuft bei diesem Spiel auch noch die Zeit viel schneller ab, was die „Kleinen Grauen Zellen" ganz schön auf Trab bringt. Zumindest eine zeitlang. Leider sind es nämlich bei jedem neuen Spiel immer die gleichen Figuren, die man vorgesetzt bekommt. Irgendwann wird's dann langweilig. Daran ändert auch die etwas andere Grafik in diesem Spielmodus nichts.

Aber nicht nur für's Hirn wird was geboten. Auch die Ohren kommen auf ihre Kosten. Im Hauptmenü können drei verschiedene Musiken ausgewählt werden, und wer gar nichts mehr hören mag, der stellt die Musi einfach ab. Der Sound haut zwar nie-



»Noch nie loopste es sich so schön wie heute!«

manden vom Hocker, ist aber ganz gut – auch wenn die einzelnen Tunes ein bißchen kurz geraten sind. Gesteuert wird wahlweise über Maus (sehr zu empfehlen), über Joystick (nicht zu empfehlen) oder über die Tastatur (nur für Masochisten zu empfehlen).

Übrigens, probiert als Paßwort für den zweiten Level in Spiel B mal „GRVY".

Sonst gibt's eigentlich nicht mehr viel zu sagen über Loopz, außer, daß man es unbedingt in seiner Sammlung haben sollte. Und das dürfte kaum schwierig sein, da es Loopz für so ziemlich jeden Computer und so ziemlich jede Konsole geben wird. Loopz ist einfach, aber genial!

Ottfried Schmidt

Grafik	**7**
Sound	**8**
Spielablauf	**11**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**10**

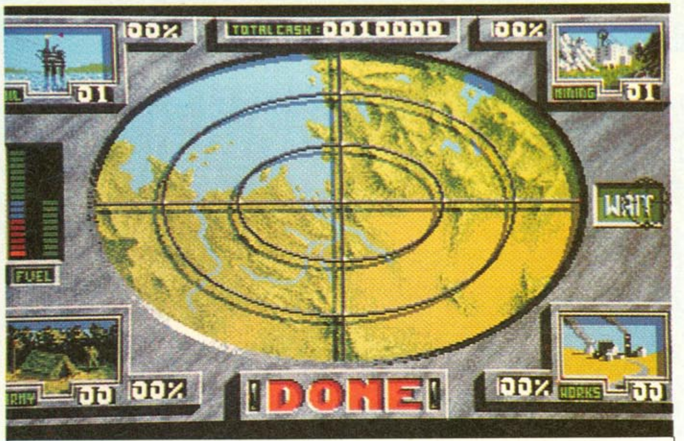
Schockierend schnell ...



Titel: Shock Wave, **System:** Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Digital Magic Software, U.K., **Muster von:** 36

. . . ist das Ballergame SHOCK WAVE von DIGITAL MAGIC SOFTWARE. Die Landschaft schießt nur so unter einem her, wenn man mit dem hauseigenen Gleiter Jagd auf die unzähligen Gegner macht.

Doch der Reihe nach: Zunächst erscheint der Hauptscreen, der grafisch schon recht ansprechend ist. Von hier aus sollte man erst einmal in den Kontrollraum gehen, wo sich eine sauber gezeichnete Karte des vom Player zu überwachenden Territoriums befindet. Den größten Teil dieser Map füllt ein Radarschirm aus, der in vier Bereiche unterteilt ist. Jedes Viertel steht für eine lebenswichtige Zone, die es unbedingt zu schützen gilt, womit wir auch schon beim taktischen Teil des Games wären. Der Spieler muß sich nämlich selbständig mit allen lebensnotwendigen Dingen versorgen, was mit Hilfe von entsprechenden Produktionsanlagen geschieht, die sich in den vier Bereichen befinden. In den Screenecken wird jeder Sektor über Monitor dargestellt (mit Animation). Da wäre die Öl-, die Rohstoff- und die Waffenproduktion sowie die Rekrutierung des Militärs. Die Ölproduktion liefert pro Spielrunde und Raffinerie eine Treibstoffeinheit, die Rohstoffe werden in Minen abgebaut und zu den Fabriken zwecks Waffenproduktion geschickt. Das Militär kann



Der strategische Teil

aus der Zivilbevölkerung rekrutiert werden und hat die Aufgabe, das Vorrücken des Feindes zu verlangsamen. Selbstverständlich kosten alle diese Dinge Geld, das nur über die Bergbauminen verdient werden kann. Pro Spielrunde und Mine erhält der Player 10.000 Credits. Hat man genug Geld angespart, können zusätzliche Minen, Fabriken etc. gekauft werden.

Da zu Beginn des Spiels außer einer Ölraffinerie und einer Mine nichts weiter vorhanden ist, sollten einige Spielzüge übersprungen werden. Das geschieht mittels des WAIT-Buttons im rechten Teil des Screens. Bei jedem Klick auf besagten Button rückt das Game eine Zeiteinheit vor, und der persönliche Geldspeicher füllt sich um 10.000 Bucks. Allerdings rückt der Feind auch immer näher, was sich nicht nur durch die wandernden roten Punkte auf der Map, sondern auch in den Prozentanzeigen neben den Monitoren bemerkbar macht. Der Prozentsatz zeigt, wie stark das jeweilige Gebiet bereits vom Gegner infiltriert wurde. Bei mehr als 60% wird pro Runde eine Fabrik, Mine etc. zerstört. Man sollte also immer in dem am stärksten bedrohten Gebiet seinen Einsatz fliegen.

Die Wahl des Einsatzgebietes geschieht, wie alles andere auch, mittels der Maus. Ist die Wahl getroffen, kommt man über das DONE-Gadget wieder in den Hauptscreen. Jetzt noch schnell in die Waffenkammer und den Gleiter aufgerüstet (vorausgesetzt, es existiert mindestens eine Fabrik und es wurden bereits Waffen produziert). Ohne Fabrik steht nur ein Standardlaser zur Verfügung, mit dem aber auch schon einiges angerichtet werden kann.

Über DOCKING BAY gehts dann zum Einsatz, der solange dauert, bis die vorgegebene Anzahl der Gegner vernichtet wurde, der Sprit alle ist oder man ins Gras beißt. Hier kommt der Grafikliebhaber so richtig auf seine Kosten. Das Scrolling ist superschnell, die Sprites werden nicht minder schnell herangezoomt, und die Hintergründe sind detailliert gezeichnet. Da nur eine begrenzte Anzahl von Schutzschirmen zur Verfügung steht, sollten Kollisionen mit der Landschaft und natürlich mit den Raketen des Gegners tunlichst vermieden werden. Es ist gar nicht so wichtig, alle Gegner zu vernichten, denn solange man nicht abgeschossen wird, geht das Spiel weiter.

Auch wenn es so aussieht, als wenn Shock Wave ein Strategiespiel wäre, überwiegt doch der Arcade-Teil. Die richtige strategische Planung ist zwar wichtig, den Hauptteil des Games nimmt aber der Action-Part ein, und der ist echt sehenswert. In den Genuß von Superwummen, von denen es jede Menge gibt, kommt man erst nach langer Zeit, denn die Fabriken produzieren sehr langsam. Bis dahin heißt es eben durchhalten. ■ *Cruiser*

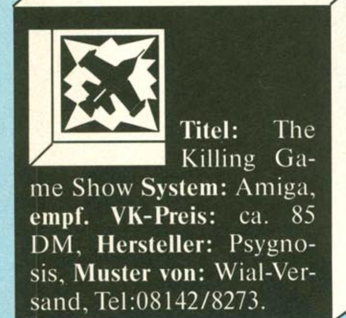
Der Action-Teil

Grafik	**10**
Sound	**8**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**



LORDS OF DOOM
Das Horroradventure, das Ihnen den Atem rauben wird!
SHARON
HUNGER
DURST
KÖRPER
"Des Ersten ist das Dunkel
der nachtöden Moore,
wo schaurig der Wind seine Lieder singt."
"Des Zweiten ist das Dunkel
im Reich des Osiris,
wo Isis vom Wasser des Jenseitsstroms trinkt."
"Des Dritten ist das Dunkel
der Treppe und Gänge,
zu denen nur flackerndes Kerzenlicht dringt."
"Des Vierten ist das Dunkel
der modernden Gräber,
wo Nebel die steinernen Blöcke umschlingt."
attic
AMIGA
ATARI ST
STARBYTE
Vertrieb: BOMICO
Frankfurt a. Main 90
BOMICO Serviceline
BOMICO Serviceline
Haben Sie Fragen zu Bomico
Spielen? Möchten Sie Tips zum
Spielablauf? Unsere Spiel-
experten helfen weiter!
Mo.–Fr. von 15.00 bis 18.00
Uhr. Ein Anruf genügt!
Tel. 069/778025
Fax 0234 / 680497
IBM
PC

EIN tödliches VERGNÜGEN



Titel: The Killing Game Show **System:** Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Psygnosis, **Muster von:** Wial-Versand, Tel:08142/8273.

Höchst indizierungsverdächtig hört sich – rein vom Titel her – PSYGNOSIS' neuestes Produkt an. Es hat nämlich den klangvollen Namen THE KILLING GAME SHOW. Allerdings fließt kein Milliliter Blut während des Spiels, denn es geht nur außerirdischen Aliens an den Kragen, was ja wohl recht harmlos ist.

Daß Psygnosis für gute bis geniale Intros bekannt ist, liegt auf der Hand. Doch was ich nach wenigen Sekunden nach Einschieben der Disk sah und hörte, schlägt alles bisher Dagewesene. Was da abläuft, ist schon als allerfeinster Trickfilm zu bezeichnen, der alle ASMler begeisterte. Mehr will ich darüber aber noch nicht verraten, laßt Euch lieber überraschen.

Die Story des Games ähnelt der des *Running Man*, denn es handelt sich auch bei The Killing Game Show um ein „Fernsehprogramm", bei dem es um Leben und Tod für den Kandidaten geht. Beinahe selbstverständlich, daß Ihr den Part des Todeskandidaten übernehmt und versucht, den zahlenden



The show goes on: Ali sucht den Ausweg

Fernsehzuschauern eine möglichst gute Show zu bieten. Dafür sollte man aber alle 16 Zwischenstationen überstehen und als Überlebender aus dem Spielgeschehen hervorgehen. Dies zu bewerkstelligen, gestaltet sich aber als recht schwierig, da es nicht nur Dutzende von *Halfs* (das sind die Gegner), sondern auch eine steigende Flüssigkeit, namens *Doll,* gibt, in die der Spieler nicht fallen sollte. Um sich der gegnerischen Angriffe zu erwehren, ist unsere Mischung aus Ente und einem *Star-Wars-Walker* mit einer Bordkanone ausgestattet, die ihn mit unendlich viel Schuß unterstützt.



Top-Grafik, flotte Action! *Fotos: Amiga*

In den Labyrinth-mäßigen Leveln liegen Extrawaffen und Tools zuhauf herum. Dies ist angesichts der Vielzahl der Angreiferformationen auch dringend erforderlich. Außerdem gibt es spezielle Waffen für bestimmte Dinge, z.B. einen Minenzerstörer. Minen können mit dem Normalo-Schuß nämlich nicht eliminiert werden. Neben den Waffen gibt es die sogenannten Tools, welche dem Spieler nützlich und lebenswichtige Dienste erweisen. Zu den Tools gehören Orakel (geben Tips oder verwirren), viele verschiedene Schlüssel (unbedingt für das Fortschreiten in den Leveln erforderlich), Freezer für die Flüssigkeit (verhindert das Ansteigen der Säure und verschafft so wertvolle Zeit) und so manches mehr.

Das Spielen von The Killing Game Show erweist sich schon anfangs als relativ hart und knifflig. Da unser „Gefährt" nur ein Werkzeug aufnehmen kann, also auch immer nur einen Schlüssel, muß man oftmals noch nicht benötigte Keys ablegen und wieder holen, wenn sie gebraucht werden. Da die Level – wie erwähnt – Labyrinth-mäßig aufgebaut sind, muß sich der Spieler gut merken, wo bestimmte Dinge liegen und wo der Weg zum Augang ist. Und genau diesen gilt es erst einmal zu finden ...

Leider sind Psygnosis-Spiele nie so gut wie ihre Vorspänne, was aber wohl bei allen Games so ist. Doch dieses Mal hielt das geniale Intro einiges: Das Gameplay ist gut, die Aufgabe knifflig. Vom Feinsten ist die Grafik, denn sie ist nicht nur farbenprächtig (vor allem in höheren Leveln), sondern auch sehr detailiert. Unser knuddelig aussehender Held ist hervorragend animiert und sieht zum Schießen aus, wenn er läuft. Dementgegen sind die Aliensrecht spärlich animiert, doch was soll's? Gut gelungen sind auch die Soundeffekte und der Sound selbst. The Killing Game Show ist eines der besten Programme des Liverpooler Softwarehaus. Technisch bis auf ein leichtes Ruckeln perfekt und spielerisch fesselnd. Weiter so – Psygnosis! ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER™

BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER **SERVICELINE**
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67

Vertrieb: BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto

SEGA™





„Kick Off 2“ ist nicht nur irgendein Fußball-Spiel. Besonders „leckere“ Törchen lassen sich abspeichern. Wir suchen nun den besten gesaveten Treffer. ASM wird die Auswahl treffen und den Gewinner ermitteln. Aber auch die Preise von 2 bis 10 können sich sehen lassen. Für die C-64-Besitzer gibt's eine Extra-Competition: „Wer programmierte die 64er-Version von Kick Off 2?“ 10 Spiele aus dem Rushware-Katalog + ein T-Shirt werden unter den Einsendern verlost. Außer der Elektronik gibt's für ST- und Amiga-Goalgetter:

WETTBEWERB. NUR FÜR LEUTE MIT TORINSTINKT. WIR SUCHEN DAS „TOR DES MONATS“. ABSPEICHERN UND AN ASM SCHICKEN.

3. Preis: **5 Spiele aus dem Rushware-Katalog**
4.-10. Preis: **1 Spiel aus dem Rushware-Katalog**

und T-Shirt mit Kick-Off-Motiv



1. Preis: **SONY-HANDYCAM-CORDER**
2. Preis: **GRUNDIG-VIDEORECORDER**

TORDISKETTE
BIS ZUM 31. 12. 1990 AN DIE ASM-REDAKTION, KENNWORT: „KICK OFF“, STAD 35, W-3440 ESCHWEGE. DER RECHTSWEG BLEIBT WIE IMMER AUSGESCHLOSSEN.

Leise rieselt der Schnee



Titel: Snowstrike, **System:** Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Epyx, USA, **Muster von:** Wial-Versand.

Lobenswert, daß sich nun auch EPYX intensiv mit dem Kampf gegen das Drogenproblem beschäftigt. Allerdings erweist sich die „Lösung", die der amerikanische Nobelhersteller in Form eines Spieles gefunden zu haben glaubt, als ein glatter Schlag ins Wasser. Bei SNOWSTRIKE erwartet Euch nämlich wieder einmal nur ein vollkommen auf Action getrimmter Flugi.

Zur Story dieses Actionspieles gibt es nicht viel zu sagen, außer daß im Jahre 1999 die Operation Snowstrike anläuft. Das Kernstück der ganzen Aktion, die sich logischerweise gegen das südamerikanische Drogenkartell richtet, stellen modifizierte F-14-Jäger dar. Als Pilot eines solchen modernen Kampfflugzeuges steigt Ihr nun in das Geschehen ein.

Zu Beginn des Spieles gilt es zunächst einen geeigneten Copiloten für Eure zweisitzige Kiste zu bestimmen. Sicherlich eine ganz nette Idee, doch im weiteren Spielverlauf wird schnell deutlich, daß der Spieler sich dieses Vorgeplänkel auch hätte sparen können. Die spärlichen Kommentare seitens des sogenannten Copiloten, welche ohnehin immer zu spät kommen, bieten mit Sicherheit keine allzugroße Hilfe im „heiligen Drogenkrieg".

Leider nur Mittelmaß, was EPYX hier zu bieten hat. Schade, da wäre mehr dringewesen!

Wesentlich wünschenswerter wären z.B. konkrete Hinweise zu den Positionen der gegnerischen Flugzeuge gewesen, Aufgaben also, wie sie der „zweite Mann" im Cockpit eines Kampfflugzeuges in der Realität zu erfüllen hat.

Sei's drum, wenigstens gibt's bei den eigentlichen Missionen etwas „Abwechslung". So könnt Ihr Euch von einem Flugzeugträger in die Lüfte katapultieren lassen oder von einer Airbase Euren Kampf beginnen. Vom eigentlichen Spielziel her sind die Missionen dagegen eher gleichgeartet, egal, ob Ihr nun Kokain-Raffinerien bzw. Lagerhallen in die Luft jagt oder Frachter mit der heißen Ware per Sidewinder versenkt. Glücklicherweise läßt sich der Schwierigkeitsgrad festlegen (4 Stufen), so daß auch Profis auf ihre Kosten kommen sollten. Des weiteren könnt Ihr als Wetterfrosch in Aktion treten, denn angefangen vom Kaiserwetter bis hin zum Orkan läßt sich „jede erdenkliche" Wetterlage (Snowstrike kennt immerhin vier!) einstellen.

Angefügt sei noch, daß sich die Wetterwahl nicht besonders bemerkbar macht. Lediglich durch einige Windböen, die Eure Maschinen „kräftig" durchruckeln, gibt sich beispielsweise ein Sturm zu erkennen.

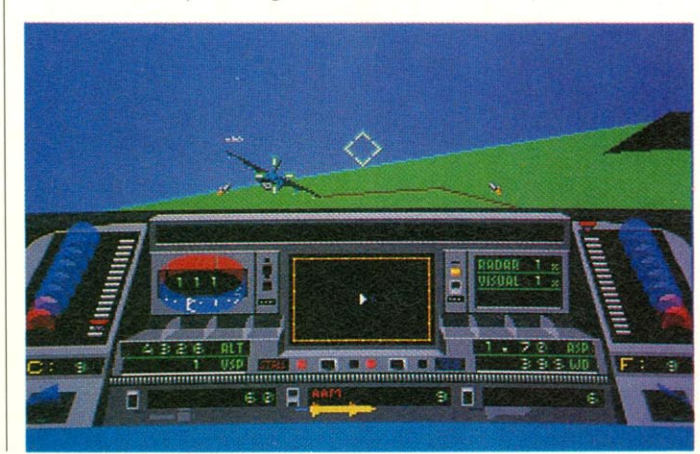
„Viel Mühe" scheinen sich die Programmierer mit den Zwischensequenzen gegeben zu haben, die Snowstrike immer wieder gekonnt auflockern. Besonders peinlich wird es unter anderem, wenn Ihr Euer Leben für die gute Sache gelassen habt. Ganz gleich, ob Ihr nun zu Land oder auf einem Träger stationiert gewesen seid, in jedem Falle steht Euch eine Seebestattung bevor (spart Arbeitsaufwand).

Von der spielerischen Seite her gibt es nicht gerade viel zu berichten, denn Snowstrike unterscheidet sich kaum von den anderen „Tieffliegern" dieses Genres. Simulatoren-Fans werden jedenfalls von diesem Pseudo-Flugi enttäuscht sein, so billig wurde er in Szene gesetzt. Gleiches dürfte den Actionfreaks bevorstehen, denen die Ballerorgien (frei nach dem Motto: „Na, wann kommt er denn in mein Fadenkreuz?!?") schnell zu Kopf steigen werden. Als einzige Neuerung gibt es lediglich den Fallschirmmodus zu vermelden, in dem Ihr nach Auslösung des Schleudersitzes sicher zu Boden gelangen müßt (per Fallschirm, versteht sich).

Die Grafik fiel ebenfalls recht dürftig aus. Von Urwaldatmosphäre ist bei dem „Einheits-Hellgrün", das Snowstrike ständig an den Tag legt, nicht viel zu spüren. Zu der fehlenden Detailschärfe gesellt sich ferner ein mittelprächtiges Scrolling, eigentlich untypisch für Epyx. In Sachen Sound steht's ebenfalls nicht gut um Snowstrike, denn außer einigen Soundfetzen gibt es rein gar nichts zu hören. Zu guter Letzt läßt noch die Steuerung zu wünschen übrig.

Kurzum: Das war wohl nischt, Epyx! ■

Torsten Blum



Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	5

Die Fürsten des Unheils



Titel: Lords of Doom, **System:** Amiga (getestet), C-64 (angespielt), MS-Dos, Atari ST (nur mit Farbmonitor!), **Preis:** ca. 85 Mark (16bit), ca. 50 Mark (C-64), **Hersteller:** Starbyte Software, Bochum, **Muster von:** Hersteller.

Wer kennt sie nicht, unser aller Lieblinge aus Film, Funk und Fernsehen? Der faulige Zombie, der zottelige Werwolf, die muffelnde Mumie und der grimmige Vampir Wenn sich diese vier finsteren Genossen aus ihren schaurigen Gewölben hervorwagen und einen gemeinsamen Pakt schließen, um die Menschheit zu willenlosen Kreaturen der Nacht zu machen, dann scheint das Schicksal der Erde schon so gut wie besiegelt, denn wer glaubt heute schon noch an diese Viecher? Schon haben sie, unbemerkt von der übrigen Welt, das kleine Wüstenstädtchen Vertic mit ihrem grausigen Bann belegt und alle Einwohner in Untote verwandelt. Gering ist die Zahl derer, die den Scharen der Finsternis bisher entkommen konnten. Um es etwas genauer auszudrücken: Es gibt in ganz Vertic nur noch vier Überlebende, von denen man anfangs aber nur zwei steuern kann.

Wer sich jetzt noch im Unklaren sein sollte, wovon ich hier überhaupt rede, es handelt sich natürlich um den neuen Adventure-/Rollenspielrenner des allseits bekannten Guido Henkel. LORDS OF DOOM ist das bislang erste Spiel des *Hellowoon-*, *Ooze-* und *Drachen-von-Laas*-Schöpfers, das ohne das altbewährte Texteingabesystem auskommt. Statt der für manche ziemlich nervigen Tipperei (welche ich normalerweise bevorzuge) ist dieses Spiel ausschließlich mit der Maus (16bit) bzw. mit Joystick (8bit) steuerbar. Nicht unbedingt neu, aber von mir immer wieder gern gesehen ist die Möglichkeit, bis zu vier Charaktere unabhängig voneinander durch das Spiel laufen und agieren zu lassen.

Am Anfang steuert man eine technisch anscheinend recht bewanderte Frau (selbstgebastelte Bombe im Gepäck!) namens Sharon McGillis sowie einen ziemlich spärlich bewaffneten Mann mit Namen Charlie (Action?) Jackson, der auf der 64er-Version verdächtige Ähnlichkeit mit einem vertrauten muskelbepackten Vietnam-Veteranen aufweist...

Laut Anleitung geistern irgendwo in der Stadt neben zahllosen Untoten auch noch zwei weitere Charaktere herum, die man tunlichst bald finden sollte, nämlich eine gewisse Susan Leicester sowie den furchtlosen Vampirkiller Abraham Van Halen (anscheinend ein seeeeehr entfernter Verwandter des guten alten Van Helsing).

Nun, mangels eines funktionierenden Transportmittels von der übrigen Welt abgeschnitten, mache ich mich zunächst einmal mit der guten Sharon auf eine kleine Erkundungstour durch die Stadt. Drei farbige Balken geben mir dabei Aufschluß über das Wohlbefinden mei-

nahen

ner Heldin, die übrigens nur sechs Gegenstände gleichzeitig mit sich herumschleppen kann. Dieser Umstand läßt mich vermuten, daß ich schon in Kürze einen geeigneten Lagerraum für im Moment nicht benötigte Gegenstände finden sollte. Als erstes statte ich dem Kino einen Besuch ab, wo ich neben einem alten Bekannten auf der Leinwand etwas Popcorn und eine Limo finde. Danach begebe ich mich in die gegenüberliegende Bücherei, wo ich (Wunder über Wunder!) ein Buch finde. In ihm beschreibt ein gewisser Jonathan Harker einen wunden Punkt von Vampiren: Sie fürchten sich vor einer Armbrust. Hmmm, nun ja! Etwas unkonventionell, doch das soll uns im Moment nicht weiter belasten.

Das Buch lasse ich wieder in der Schublade verschwinden und begebe mich dann zum nahegelegenen Restaurant, wo ich gerade noch beobachten kann, wie irgend jemand oder irgend etwas durch eine Tür geht und diese hinter sich schließt! Leider widersteht dieses dumme Stück Holz jedem meiner Versuche, es zu öffnen, so daß mir nichts anderes übrigbleibt, als mich anderswo umzusehen. In einer verwaisten Gärtnerei finde ich neben einer Schaufel und einem Schlauch auch noch eine Pumpe, für die sich sicherlich irgendwo Verwendung finden dürfte. Und siehe da, als ich wenig später ein wenig frustriert mit den Gegenständen in meinem Inventory herumspiele, läßt sich der Schlauch doch tatsächlich mit der Pumpe verbinden, und ich erhalte somit ein reichlich merkwürdig aussehendes Gerät, dem ich noch nicht besonders viel Sinn zuordnen kann.

In einer Schmiede entdekke ich dann erfreut eine Rolle Draht sowie eine nette kleine Brechstange. Als ich wieder auf die Straße zurückgehe, greift mich auch schon der erste Werwolf an, den ich souverän mit Hilfe meiner Brechstange zu seinen Ahnen schicke! In einem anderen Laden finde ich dann einen Benzinkanister, welchen ich testweise mal mit meiner seltsamen Schlauchpumpe zu kombinieren versuche, und siehe da: Ein hübscher kleiner Flammenwerfer erweitert mein Waffenarsenal! Da die kleine Sharon nach diesem ganzen Herumgerenne etwas erschöpft zu sein scheint, versorge ich sie mit etwas Nahrung und schalte dann auf Charley um. Mit ihm finde ich in einer Schreinerei nach einem kurzen, aber heftigen Kampf mit einem gammeligen Vampir eine Axt, einen Hammer und einen Stapel Holz, den ich kurzerhand zu praktischen kleinen Pfählen zerhacke (man kann ja nie wissen, wozu!).

Die sich mir nun entgegenstellenden Kreaturen haben dank meiner Axt („I'm a lumberjack and I'm o.k.“), die sich als eine recht brauchbare Waffe erweist, ihren letzten Kuchen schnell gegessen. Eine halbe Stunde und etliche Kämpfe später befinde ich mich im Besitz aller brauchbaren Gegenstände aus der Stadtgegend und habe einige Bilder als Lagerraum für meinen Müll mißbraucht.

Nun beschließe ich, das im Norden liegende Haus etwas näher zu untersuchen. Ich

betrete es mit einem im Gebüsch gefundenen Schlüssel und erforsche alle Räume. Ich entdecke in einem der Zimmer die langersehnte Armbrust, in einem anderen ein paar Flaschen und ein Schmuckstück. In einem abgelegenen Vorratsraum finde ich auch noch eine riesengroße leere Flasche, mit der ich aber leider nichts anfangen kann. Meine tollkühnen Versuche, eine verschlossene Truhe zu öffnen, bringen mir lediglich einige Stichwunden mit einer vergifteten Nadel ein! Resigniert plündere ich das Haus, nehme alle verwertbaren Gegenstände an mich, und muß nebenbei mal wieder beobachten, wie irgendeine Gestalt hinter einer danach bombenfest verschlossenen Tür verschwindet.

In einem Notizbuch entdecke ich die Adresse meines Freundes Van Halen. Nach kurzem Überlegen renne ich damit zum Postamt und benutze den Telegrafen. Und, wer hätte es gedacht? Diesmal funktioniert das Ding, und Van Halen erscheint kurze Zeit später mit seiner Assistentin oder was auch immer auf der Bildflche. Nun, da mir vier Charaktere zur Verfügung stehen, habe ich noch mehr damit zu tun, dafür zu sorgen, daß mir keiner verhungert!

In der Dorfkirche fülle ich eine der leeren Flaschen mit Weihwasser und nehme ein Kruzifix an mich. Dann grabe ich mit meiner Schaufel ein wenig in der Kapelle auf dem Friedhof herum, was mir zwei Häufchen mit geweihter Erde einbringt. Nun, kurze Zeit später ereilt dann den letzten meiner vier Leute das Schicksal in Form einen Werwolfs, und ich beschließe, das Spiel vorläufig ruhen zu lassen, damit der geneigte Leser auch noch ein bißchen selbst herauszufinden hat.

Die Grafik ist bei beiden getesteten Versionen sehr ansprechend gelungen, auf dem Amiga wird die düstere Atmosphäre noch durch gelegentliche digitalisierte Effekte unterstützt. Bei der C-64-Version ist positiv anzumerken, daß es sich nicht um eine der leider allzuoft veröffentlichten hastigen Konvertierungen handelt, sondern die Programmierer mit viel Liebe zum Detail das Spiel extra für diesen Rechner völlig neu entwickelten! Daran sollte sich manch andere Firma einmal ein Beispiel nehmen, anstatt nach dem „Konvertier'-dich,-oder- ich-freß'-dich!"-Prinzip zu arbeiten. Dazu verwendet die Version für den kleinen Commodore auch noch einen Schnellader, der die Ladezeiten auf ein absolutes Minimum beschränkt.

»LORDS OF DOOM – ein Adventure, das sich wohltuend aus der Masse hervorhebt!«

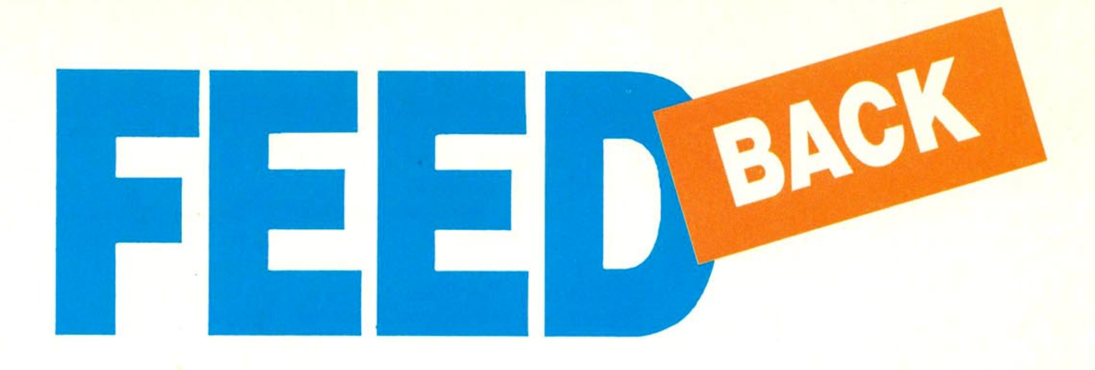
Auf dem Amiga wird eine Speichererweiterung, soweit vorhanden, gnadenlos unterstützt und reduziert so auch hier die Wartezeiten auf ein erträgliches Maß. Ein zweites Laufwerk wird zwar nicht anerkannt, was jedoch dank der sehr seltenen Diskettenwechsel nicht zum Nachteil gereicht. Bei beiden Versionen beschränkt sich die akustische Untermalung auf Geräuscheffekte, von den Introsounds mal abgesehen. Die Handlung mit einer zufriedenstellenden Komplexität aufgebaut, die nicht allzuschwierigen Rätsel werden auch den Adventure-Neuling schnell zu Erfolgserlebnissen kommen lassen. Die gelegentlichen Kampfsequenzen gegen die verschiedenen Ungetüme beschränken sich meist auf ein wüstes Behämmern der Maustaste, was aber der Spielfreude keinerlei Abbruch tut.

Alles in allem wäre zu sagen, daß sich Lords of Doom wohltuend aus der Schwemme der üblichen Adventures heraushebt und sicherlich seine Fans finden wird. Ich jedenfalls bin der Meinung, daß sich dieses wahrhaft geniale Spiel seinen Hitstern redlich verdient hat, und werde nicht eher ruhen, bis auch der letzte Oberuntote von mir höchstpersönlich gestellt und unschädlich gemacht wurde! ■

Steve Kups

	Amiga/C-64
Grafik	10/11
Steuerung	Icons
Handlung	10
Atmosphäre	11
Preis/Leistung	10





Briefe an die Redaktion

Und wieder ist...



...der Tag der warmen Worte. Der Sommer ist vorbei, die Blätter fallen von den Bäumen und auch von dem Gewächs in meinem Verhau – Wassermangel, sagt meine Freundin, was ich aber entschieden dementieren mußte, weil die Luftfeuchtigkeit der letzten Wochen m. E. eigentlich hätte reichen müssen. Das waren bisher aber nur sehr wenige wirklich 'warme' Worte. 'Sommer', 'Freundin' (ok, alles ist relativ), und 'Luftfeuchtigkeit' sind normalerweise recht warm, aber man denkt bei warmen Worten sicher mehr an Dinge wie 'Kaminfeuer', 'Heizdecke', 'Kühlwasser', 'Kompost', 'Klärwerk', naja, und andere Dinge in dieser Richtung eben. Jetzt bin ich etwas durcheinander... auf jeden Fall habe ich aus dem Wust wieder viele interessante Briefe herausgepickt, den einen oder anderen sogar mit einem hübschen Kommentar versehen. Wie sicherlich alle schon wissen, habe ich das letzte Feedback nicht bearbeitet. Ja... so war das also. Nun also viel Vergnügen und allgemeine Belustigung mit dem neuen Feedback.

Euer Uli

„Großer Fan..."

(...) Lieber „großer King Diamond Fan",
Du wolltest Meinungen anderer Leser zu Deinem Brief hören. Hier ist meine:
Findest Du nicht, daß sich dein schöner Satz „Doch schon bald wird Satan in unsere Welt einfahren." ein bißchen zu schwülstig anhört? Dein Gelabere von „Satan" und „schwarzer Magie" ist der größte xxx (indi.), den je ein sterbliches Wesen von sich gegeben hat. Woher willst Du denn wissen, daß es „Satan" und „schwarze Magie" gibt? Hast Du etwa schon mal an einer „spiritistischen Sitzung" oder ähnlichem, krankmachendem Krimskrams teilgenommen? Beweisen ist deine Behauptung noch nicht, was Du schon ganz richtig festgestellt hast. Da gibt es auch gar nichts zu beweisen. Es gibt sie nicht. Es gibt auch Gott nicht, jedenfalls nicht für Dich. Nur wer an Gott glaubt, weiß, daß es ihn gibt. Da braucht man keine Beweise. Dein „Satan" jedoch existiert nur in Deiner anscheinend blühenden Phantasie. Hast Du schon mal darüber nachgedacht, wie die Welt entstanden ist? Urknall - schön und gut. Wenn ja - warum? Irgend etwas oder irgend jemand muß doch den Stein ins Rollen gebracht haben. Das war auf alle Fälle nicht Dein „Satan". Dieser hätte eher versucht, schon am Anfang alles zu vernichten. Er hat es nicht getan. Also ist er entweder nicht mächtig genug, oder er ist gar nicht vorhanden.
King Diamond singt übrigens nur vom „Satan", weil er wohl keine anderen Möglichkeiten hat, sich populär zu machen. Deshalb wählt er außergewöhnliche (nichtsdestoweniger lächerliche) Texte. Deshalb halte ich auch Death-Metal für den größten Mist, den Musiker überhaupt je fabriziert haben.

DUKE

„Das große Kxxxxx"

(...) Mein Anliegen: Beim Lesen des „Ostdeutschen Senfes" aus der ASM Spezial Nr.9 von Henry aus der DDR überfiel mich das große Kotzen. So ein armes Kerlchen, von den bösen „noch"-Westlern beleidigt, über's Ohr gehauen, veräppelt und was weiß ich noch. Will sagen „Ossis" ist keine Beleidigung; Kauf' dir ein Taschentuch, Henry. Wer sich für 20,00 DM die Wohnung leerkaufen läßt, ist selber schuld, und Schwarzbraune gibt es überall, besonders im „noch"-Osten (?).
Ansonsten an den King, Diamond Fan: Häh?
- an Hermann Hoppenstedt: Kauf' dir halt 'ne andere Zeitschrift, vielleicht 'Bild für die Frau'?
- an ABSH: Wie heißt dein Teddybär?
- an A Member of Stolen Bits: Recht haste!
(...)
- an Sandra: Aber, aber Asbest ist doch krebserregend! (Amiga Konventierung 'Fire and Brimstone').
- noch an Sandra: besonderen Gruß
Ach so, drei Fragen noch:
1. Seid Ihr auf der Amiga '90 in Köln?
2. Warum gab's in der Spezial 9 kein Mannifoto?
3. Habt Ihr 'nen Amiga-Cheat für Rolling Thunder?
Fazit: Bleibt ansonsten so! Gruß an alle!

Bea

(Anm. d. Red.: 1.) Ja, und wie! 2.) Weil Manni nichts dran gemacht hat; der hatte andere Dinge zu tun. 3.) Momentan nicht; wenn mal wieder einer reinkommt - vorausgesetzt, es gibt einen - werden wir ihn reinquetschen.)

„Ein Tip fürs Leben"

Hier habe ich einen guten Tip für alle armen Schüler, die sich keine Originalsoftware leisten können: Ihr könntet ja im Sommer einen Monat arbeiten gehen. Da kassiert ihr so um die 12.000 S. Bei durchschnittlichen Amiga-Game-Preisen von 1000 S, (soviel kosten die in Österreich - die DM dürfte 1:12 umgetauscht werden), könnt ihr euch dann jeden Monat euer Traum-

spiel kaufen. Also laßt doch das Raubkopieren bleiben, die armen Programmierer und vor allem die Softwarekonzerne wollen auch von was leben.
leider anonym

(Anm. d. Red.: Arbeiten? Ogottogottogottogott! Da muß man ja morgens aufstehen und losziehen usw. Da muß man ja was tun! Aber vielleicht könnte man ja mal drüber nachdenken...)

„Was Böses?"

Da in den letzten ASMs häufig über Okkultismus geschrieben wurde, möchte ich nun auch mal was dazu sagen. Viele meinen, Okkultismus hängt mit dem Teufel zusammen und ist deswegen was „BÖSES". Dabei ist es ein Sammelbegriff für die Lehren und Praktiken von übersinnlichen und übernatürlichen Kräften. Allerdings hat es nichts mit Göttern zu tun. Dafür befaßt sich die Mythologie mit Göttern wie Jehova (christlich-jüdischer Gott), Luzifer, Allah und sogar Wotan und Shiwa. Davon ist kein Gott böse, da es keine Bosheit auf der Welt gibt. Denn „böse" ist, was man persönlich als nicht richtig empfindet. Bosheit ist also subjektiv.

Und noch ein Hinweis: Luzifer wäre übrigens nach verbreiteter Meinung über Bosheit nicht böse sondern gut, da er die schlechten Menschen in die Hölle holt, um sie zu bestrafen (nur die schlechten). Sein einziges Vergehen war es, daß er sich mit Jehova auf eine Stufe stellen wollte. Aber Jehova will keinen anderen Gott neben sich. Er will auch nicht, daß jemand anderen hilft, ohne der Messias zu sein. Deswegen hat er von seinen obersten Priestern die Hexen verbrennen lassen. Er hat auch die Kreuzzüge angezettelt. Also wäre nach verbreiteter Meinung Jehova böse, da er gegen seine eigenen Gebote verstoßen hat.

Nun zu einem Leserbrief aus „Special 9", den vom 'King Diamond Fan'. Ich weiß nicht, ob Satan auf die Erde kommt. Dazu müßte er erst genug Anhänger haben (zwei hat er mindestens). Aber eins weiß ich. Magie wird nicht in schwarz und weiß eingeteilt, sondern in:

- niedere Magie: kinetische Fähigkeiten, telepathische Fähigkeiten, „rufen" von Gegenständen, Beschwörung von Geistern

- höhere Magie: Todsprechen, Dämonenbeschwörung, Austreibung von Geistern und Dämonen, Priestertum

Ich bin selber Satanist, und wer meint, daß wir einen falschen Glauben oder einen bescheuerten Glauben haben, der sollte seine Rüstung anlegen, sein Schwert nehmen und in den heiligen Krieg ziehen. Denn wir werden kommen!
Bitte druckt diesen Brief ab, da der Fan von King Diamond auch positive Meinungen hören wollte. Also auch solche, die der Masse nicht passen.
(SATAN) N.M. Berlin

„Errettet!"

Hier meldet sich eine der labilsten und meistgefährdeten Bevölkerungsgruppen unserer Zeit: Die 12-13jährigen!!(?) Wir wollten uns gerade näher mit der heiligen Wissenschaft der schwarzen Magie befassen und uns dazu einer geistesvernebelten Sekte anschließen, als uns das Geschreibsel von BIG YOGI in die Hände fiel und uns aus den Klauen der Satanisten rettete.
Thanx, Yogi! Wir werden auf ewig in deiner Schuld stehen.
Im Namen aller Poppels, die Oberpoppels!

„Versandet?"

Vor nun ca. 3 Monaten bestellte ich bei einem Versand (namentlich nicht genannt) das Computergame „Midwinter". Das Spiel wurde prompt geliefert, und nach einiger Zeit entdeckte ich, daß eine der Disketten defekt war und bei bestimmten Geschehnissen im Spiel der Compi abstürzte. O.k., denke ich mir, speichern wir einfach öfter ab als sonst und fertig. Nun, nach einem Monat war das Spiel gelöst, und man fragt sich, ob es so hübsch ist, immer ein defektes Spiel zu haben. Nach fast einem Monat überlege ich es mir und rufe in der Hotline des besagten Vertriebes an und erkundige mich nach dem Defekt.
Erstens, wird mir mitgeteilt, ist die Diskette defekt und zweitens vertreiben sie dieses Spiel gar nicht. WAS??
Sie haben mir tatsächlich einzureden versucht, das Spiel hätten sie nicht! Ich hole total frustriert die Rechnung und lese den Text vor.
RUHE!
Man einigt sich darauf, daß das Game von einem lieben Mitarbeiter woanders gekauft wurde, und an mich weitergeleitet. Aber sicherheitshalber möchten sie eine Kopie der Rechnung! Könnt ihr kriegen, denke ich verärgert und schicke die ihnen. Zwei Wochen warte ich und nichts passiert! Ich rufe wieder an, da in zwei Wochen die Garantie (3 Monate) abläuft. Wieder das Gelaber mit „Das Spiel führen wir nicht", und wieder stopft die Rechnung ihnen das Maul. Nun hat der liebe Mitarbeiter die Kopie nicht beachtet, da kein Spiel beilag. Man bittet mich, das Spiel einzusenden, was ich mit einer Riesenfreude tue. Endlich geht's weiter – nur nicht den Hinweis auf die Rechnung vergessen! Zum Postamt und ab geht's.
Zwei Wochen später läuft die Garantie ab! Ich gebe drei Tage Galgenfrist. Sie haben sich nicht gemeldet, und so rufe ich wieder an. Sie führen das Spiel wieder nicht!!! Her mit der Rechnung und Maul stopfen. Nun ist es wieder der liebe Mitarbeiter, der das Spiel nirgendwo eingetragen hat, da sie es ja nicht führen. Aber wo ist es dann??? Hat der gar so liebe Mitarbeiter es eingesteckt, wollen die mich über die Garantiefrist ziehen, oder was ist los??? Man nennt mir einen Namen, den ich anschreiben soll und verspricht mir, sich darum zu kümmern (kommt mir bekannt vor!).
Vorgestern habe ich den Brief geschrieben und gestern abgeschickt. Wenn nun nichts passiert, gnade ihnen Gott. Ich habe mir den Kopf zerbrochen, ob ich diesen Brief schreiben soll und mich trotz allem dafür entschieden. So und nun bin ich neugierig, ob es andere gibt, die ähnliches erlebt haben. So long...
BENHAR

(Anm. d. Red.: Allen Gerüchten zum Trotze soll es tatsächlich Versandhändler geben, bei denen man nicht auf diese Art 'versandet'. Leider reagieren manche Leute erst, wenn man ihnen gehörig Dampf macht. Das ist schade und sollte eigentlich nicht so sein, aber die Welt, in der wir leben, ist grausam und gemein. Abgesehen davon soll es natürlich auch vorkommen, daß Menschen Fehler machen – das haben sie so an sich. Wiederum weitergedacht, darf man das nicht als Ausrede für die eigene Unlust verwenden, womit wir uns sicherlich bald in philosophischen Ausführungen verstricken. Kurz und gut: Leute, laßt Euch nicht entmutigen! Händler, strengt Euch noch ein bißchen mehr an! Ok?)

„Die Szene unter sich?"

(...) Vor kurzem ist eine neue Betrügercrew in der Szene aufgetaucht. Sie nennen sich xxxx oder xxxx *(Anm. d. Red.: Sorry, konnten wir nicht drinlassen!)*. Sie reagieren auf Kleinanzeigen in Hard- und Softwarezeitschriften. Auch aus der ASM beziehen diese Betrüger die Adressen ihrer Opfer. Sie haben ein fantastisches Softwareprogramm zusammengestellt, bei dem kein Freak nein sagen kann. Außerdem bieten sie Hardware zu verlockenden Preisen an. Diese Hardware stammt angeblich aus Versicherungsschäden. Als Vertrauensbeweis bieten sie an, die Hälfte des Geldes im voraus zu kassieren und nach Erhalt der Ware den Rest zu bezahlen, aber nach der Bezahlung der ersten Hälfte hört man nichts mehr von ihnen. In ihren Briefen versprechen die sogar, die „Szene" von Betrügern zu reinigen. Sie wollen kein großes Geld machen, sondern nur den kleinen Freaks helfen. Die größte Unverschämtheit aber ist, daß sie alle auffordern, sie erst mit einer kleinen Bestellung zu prüfen und erst „bei völliger Zufriedenheit" größere Bestellungen aufzugeben. Mir haben sie schon Geld abgeluchst und keine Antwort gegeben. Dieser Brief ist nicht auf Vermutungen, sondern auf Tatsachen aufgebaut. Ich appelliere an alle, diesen Betrügern nicht auf den Leim zu gehen. Ich bin selbst nur ein kleiner Amiga-User, der den Versprechungen dieser Betrüger nicht widerstehen konnte. Als Zeitschrift, die zu ihren Lesern hält, hoffe ich, daß Sie meinen Brief in der ASM zum Nutzen Ihrer Leser veröffentlichen werden.
CODY THE CODEMASTER

(Anm. d. Red.: Ein Händler mit PLK, was? Wenn es um bare Kohle geht, sollte man nur echten



Adressen vertrauen, bei deren Telefonanschlüssen sich auch jemand meldet, der von der ganzen Sache weiß – und nicht irgendeine Hausfrau, deren Briefkasten mißbraucht wird. Ein weiterer wichtiger Punkt ist, daß 'heiße' Ware einem schnell beschlagnahmt werden kann. Nichts gegen gute Gelegenheiten von privat, aber man muß sich eben nach allen Seiten absichern.)

„Und nun: Recht!"

Ich bin Besitzer eines CPCs und möchte gerne etwas zum Thema Raubkopien loswerden: Leider ist es ja so, daß viele Softwarehäuser versuchen, viele Programme auf den Markt zu bringen, mit dem Ergebnis, daß sehr viel Mist darunter ist. Ich habe bisher ca. 500-600 Kopien von Spielen und Anwenderprogrammen gehabt und getestet. Die Spiele, welche gute Grafiken haben und hohe Motivation usw., habe ich mir nun im Laufe der Zeit zugelegt, soweit sie noch erhältlich waren. Dasselbe bei Anwenderprogrammen. Aber bei dem vielen Schrott, der heutzutage erscheint (aber auch damals), ist es ja kein Wunder, daß man lieber auf Kopien zurückgreift als 50,00 DM oder mehr zu bezahlen und ein Programm zu haben, was der letzte Mist ist.
Außerdem möchte ich hier noch etwas zum Thema Kopien und Rechtslage bringen: Es gibt da einige gesetzliche Unklarheiten, im speziellen das sogenannte Inkassoprogrammurteil des Bundesgerichtshofes von 1985. Zwar ist es grundsätzlich verboten, Kopien eines Prg. anzufertigen; nach dem BGH-Urteil genießen aber nur solche Prg. einen urheberrechtlichen Schutz, deren individuelle Ausgestaltung sich von vorbekannten Anordnungen, Systemen und Ordnungsprinzipien abhebt. Diese für einen Schutz erforderliche Gestaltungshöhe wird lt. Urteil des BGH nur dann erreicht, wenn die Gestaltungstätigkeit des Programmierers das allg. Durchschnittskönnen deutlich übersteigt. Im Bericht der Bundesregierung über Auswirkungen der Urheberrechtsnovelle 1985 und Fragen des Urheber- und Leistungsschutzrechts vom 7. Juli '89 heißt es wörtlich, daß aufgrund dieser Rechtssprechung davon ausgegangen werden muß, daß ein Großteil der bestehenden Programme den strengen Anforderungen nicht entsprechen und somit nicht den Schutz des Urheberrechtsschutzes genießen kann.
Hier befinden sich die Staatsanwaltschaften dann in einer Zwickmühle. Einerseits müssen sie grundsätzlich jeden Verdacht gegen unerlaubtes Raubkopieren verfolgen, können im Verlauf der Ermittlungen aber meist nicht feststellen, ob das Kopieren nun erlaubt oder nicht erlaubt war. Somit werden viele Verfahren auch wegen Geringfügigkeit wieder eingestellt. In dieser unsicheren Gesetzeslage versuchen die Software-Hersteller zum Schutz ihrer Programme andere Rechtsvorschriften heranzuziehen. Je nach Fallgestaltung können Programme nach dem Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb und dem Warenzeichengesetz erfolgreich Schutz beanspruchen. Gerade das Gesetz gegen den unlauteren Wettbewerb muß deshalb immer mehr als Hilfskrücke für das ungenaue Urheberrechtsgesetz herhalten. Wer also heute Raubkopien verbreitet, wird von den Softwarefirmen zwar auch angezeigt, zusätzlich aber auch wegen wettbewerbswidrigem Verhalten abgemahnt (Eine Abmahnung kostet zwischen 1000,00 DM und 1500,00 DM). Zur weiteren Rechtsunsicherheit wird dieser Paragraph dann, wenn die kopierten Programme durch Intros oder Cracker-Logos verändert worden sind. Dann nämlich handelt es sich nicht mehr um eine 1:1-Kopie, denn nur die Verbreitung solcher Prg. ist unlauterer Wettbewerb. Geklärt ist diese Frage gerichtlich bis jetzt aber nicht.

Mickey of C.G.C.

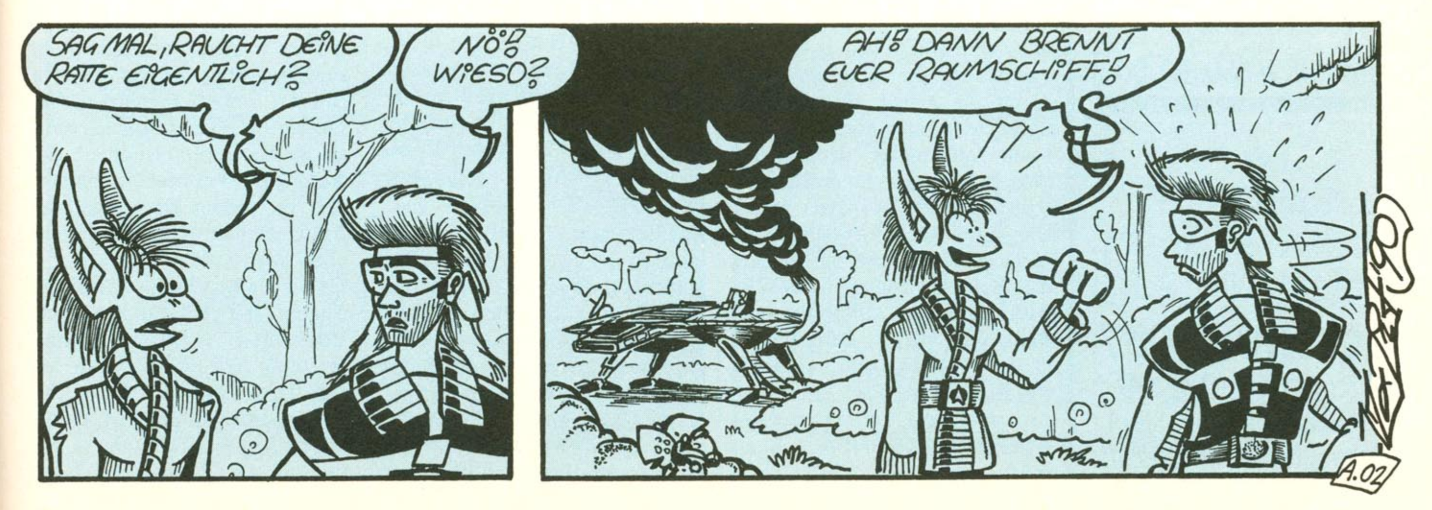
(Anm. d. Red.: Keine Anm. d. Red.! Rechnen fest mit Brief von Frhr. v. G., der allen Rechtsverwirrten auf die Sprünge helfen wird, weil das zwar alles recht logisch klingt, es aber doch noch mehr zu dem Thema geben muß.)

„Die gute, alte Zeit..."

Ich lese nun Euer (wirklich gutes) Mag seit der Ausgabe 7/86, und ich muß Arc Angel (Leserbrief in 8+9/90) wirklich zustimmen. Die Games, die heutzutage programmiert werden, sind meistens Scheiße (Entschuldigung). Aber es stimmt! Die Leute bei den Softwarefirmen sollten wirklich lieber einmal mehr Zeit und Geld investieren, um den enttäuschten Freaks wieder richtig heiß zu machen. Nun ja, und daß EPYX nichts mehr auf den Rechnern rausbringt lag/liegt wohl daran, daß die EPYX-HITS fast *(Anm. d. Red.: fast?)* mehr kopiert als verkauft wurden. Tja, so entschloß sich EPYX zu den Konsolen (Lynx, Sega...) überzuwechseln, um hier gute Games zu releasen, wie z.B. Todd's Adventure in Slime World! Ist echt lustig. Ich selbst besitze einen A-1000 und 'nen 64'er, und ich muß wirklich sagen, daß ich fast (Ausnahmen bestätigen die Regel!) nur ältere Games in meine Drives schiebe (jaaaah!), wie z.B. xxx (indi.), Elite, Tau Ceti, Ghosts 'n' Goblins (64'er), xxx (indi.) I+II, Pitfall, California Games oder Gauntlet! Den anderen Stuff, den man so täglich zugeschickt bekommt, den hat man halt einfach, um ihn auch wieder zu verschicken oder um sich über die Dummheit mancher Softwarefirmen zu amüsieren, die nicht einmal ein sauberes Scrolling hinbekommen. Na ja, meine einzigen Hoffnungen sind EPYX (Konsolen), Electronic Arts, Hewson (Paradroid 90! Yeah!), Sierra, System 3, Ocean oder Elite. Nun, nach der Chicago-Story (echt guter Bericht, Manni!) zu beurteilen, werden demnächst ziemlich gute (hoffen wir's) Games released. Mensch, hoffentlich wird Lord of the Rings gut!
So Leute, daß war's. Kopiert die Scheiß-Games, die ihr Geld wirklich nicht Wert sind, und ... ähm and buy a program which is worth buying!

Und nun meine persönlichen Top-Ten:
1. Gauntlet
2. xxx (indi.) II
3. It came from the Desert
4. Dungeon Master
5. Elite
6. Winter Games
7. Ghosts'n Goblins
8. xxx (indi.) II
9. Splatter House (PC Engine)
10. Duotris

ACE



(Anm. d. Red.: Leider muß ich Dir – bis auf den Aufruf zum Kopieren – beipflichten. Waren das noch Zeiten! 'Paradroid '90' wird zumindest technisch absolut kein Hit. Andy hat den Bildschirm – so unsere Analyse – so kompliziert verwaltet, daß er neun Blits für ein einziges 16er-Objekt (16 Farben) benötigt. Das ganze Game läuft gerade mal in 17 Frames – ST und (!) Amiga.)

„Kaufen, Mann, kaufen!"

Nun habe ich also die neue ASM geklaut und dann habe ich den Brief von AMIGA PRIEST gelesen (S. 20). Da bekomme ich doch glatt einen rechteckigen Gehirnschlag. Das Abo ist schon ein Phänomen.

Aber mein eigentlicher Grund ist ein anderer, nämlich die Richtigstellung zu (S. 25) C-64 auf Amiga: Man kann C-64-Spiele auf dem Amiga zocken, ich besitze nämlich beide und es gibt einen C-64-Emulator von einer Firma namens Holtrorgon. Ein gewisser Markus Auchschwelle hat sogar einen Emulator für Hühnerkacke auf Amiga entwikkelt. Über 80% können damit gespielt werden. Und noch was zu okkulter Software! Neulich spiele ich Legend of Faerghail auf meinem Amiga und lasse Slayer laufen, als 23 Schleimis, 80 Elfen, 23 Trolle aus meinem Monitor springen, um mich zu töten, aber durch meine 79240004013 Hitpoints und meinen Preßlufthammer besiege ich sie alle. Und den roten Drachen sprühte ich 1 kg FCKW in den Hintern, und er flog in die Stratosphäre (he, he, he) so weit so gut. Natürlich ist dies mein 8,4719243 Brief, um ins Feedback zu kommen. Sollte Ihr den Brief nicht im Feedback abdrucken, druckt ihn als Poster! He, he. Das ist überhaupt die geilste Idee, druckt doch die intelligentesten Leserbriefe aufs Poster, dann gibt's keinen Streit, was meint Ihr und die restlichen ASMler dazu? Und bitte druckt nicht Tests wie Nuclear War, sonst schalte ich das Kriegsministerium, WWF, BPS, Amnesty International, PLO, CIA, KGB, GSG-9, sodann Hussein und Gaddafi *(Anm. d. Red.: Wird der so geschrieben?)* ein, um euch zu eliminieren, ihr bösen, bösen Bengel.

(...) PS: Spacerat ist nach Don Martin das Gigantischste!
PS: Ihr müßt ja nicht alles drukken, laßt ruhig was weg. He, he, he.

Dr. Fright

(Anm. d. Red.: Ja, ja! Feedback – das Forum für die geistig Kranken und Schwachen...)

„Feedback – noch normal?"

Hallo Leute, ich habe da ein Problem!
Das Feedback hat in den letzten Monaten (Jahren?) erheblich nachgelassen – oder sich nicht wieder verbessert!

In der besten Computerzeitschrift auf dem deutschen Markt versucht jeder seinen Leserbrief „hineinzubetteln". („...das ist der 247. Versuch ... mein letzter Versuch .. ich kauf' sonst nicht mehr ... usw.). Jeder versucht seinen Namen, sein Pseudonym (am schlimmsten) oder einen extra für den Leserbrief ins Leben gerufenen Namen (möglichst exotisch) in der ASM zu verewigen. Wenn es dann geschafft ist, kann man ja wohl in der Szene oder sonstwo damit prahlen, da der Name hierdurch wohl aufgewertet scheint(?).

Leider geraten die Inhalte hierbei in Vergessenheit. Da wird es mit Lob versucht, mit der 400. Bewertung oder der 402. Beschimpfung der Atari/Amiga-User, gerade zu welchem Lager man sich zählt. Oder man guckt nur nach, ob gerade wieder einer völligen Mist geschrieben hat (da wird man ja eben ziemlich schnell fündig) und hackt auf dem polemisch 'rum. Ausgabe für Ausgabe. Und da es eben nur wichtig scheint, 'reinzukommen, ist es ja egal, auf was man herumhackt. Hauptsache bleibt doch nur, daß es eben gerade das Thema Nr. 1 ist (für die 5. Ausgabe). Anders lassen sich doch die ewigen Streits um Atari/Amiga, Comic rein/raus, Satanskult usw. nicht mehr erklären.

Richtet doch einfach eine Seite ein, wo jeder seinen Namen abgedruckt bekommt. Dann könnten sich die Kleinsten das zusammengekrampfte Leserbriefschreiben sparen. Und das Feedback würde etwas schrumpfen, allerdings auf ein vielleicht lesenswertes Niveau.
Mittlerweile liest man doch nur noch die Überschriften und denkt sich „...kenn' ich... war doch schon... schon wieder... so ein Schei...".
Versucht doch alle, das Feedback aus dieser Sackgasse zu führen. Es könnte doch so interessant sein. Oder haben wir Computeruser uns vielleicht wirklich nichts mehr zu sagen und bekräftigen damit das Vorurteil, daß wir lediglich doofe Joystick-Informatiker sind?

Andreas Kowitz

(Anm. d. Red.: Das Feedback der nächsten Wochen wird uns hierüber sicherlich Auskunft geben. Der Aufruf ist gemacht – jetzt seid Ihr gefordert!)

10/90? Schmerzen!"

Als ASM-Leser seit Nr.1 habe ich Euer Blatt bisher immer genossen – Das war das Kompliment. Doch die Nr. 10/90 tat mir doch weh. Einmal habt Ihr zuwenig Schubladen eingerichtet, um die Spiele einzuordnen. Dann habt Ihr es immer noch nicht geschafft, die Besprechungen so unterzubringen, daß Mensch gleich weiß, wo es weitergeht. Bitte etwas übersichtlicher. Und zu guter Letzt: Das FEEDBACK!
Laßt doch die religiösen Spinner dort, wo sie hingehören: in ihren Kirchen und Tempeln! Sonst tausche ich mein ASM-Abo gegen den Wachtturm oder sonstige Traktätchen ein! Was hat dieses Bibelzitieren noch mit der Thematik der ASM zu tun?
Dann der Brief des A-Man of Topic: Es fällt leicht, jemanden als „Lamer" abzustempeln, wenn mensch selbst zur „Elite" gehört. Wie wäre es mit einem netten Schreiben, warum es so nicht geht. Aber da wird lieber vom hohen Thron über die „Lamefrösche" gelästert. Möge er in seinem Stuff ertrinken und sich selbst beweihräuchern. Aus meiner Frühzeit kenne ich einige „große, coole Gruppen", die Anfängern bereitwillig halfen, sich in diesem Dschungel zurechtzufinden. Aber die hatten eben noch Stil!
Und zu guter Letzt das ewige Thema der Raubkopien! Als stolzer Besitzer etlicher Originale (teuer erworben!) kann ich nur sagen, daß ein ASM-Abo billiger und bequemer ist, als ein Cracker-Abo. Früher habe ich erst in die „Lieferungen" ge-



schaut, ob etwas den Kauf lohnte, heute schaue ich in die Zeitschriften. Trotzdem bewahre ich einige Kontakte aus dieser Zeit, denn: Es kommt auch bei Originalen vor, daß sie kaputtgehen, daß sie irgendwann nicht mehr sauber laufen oder daß bei einem Adventure, wenn ich es schon vier Monate spiele, kurz vor dem Endziel ein Fehler im Programm auftritt, den ich nicht beseitigen kann. Dann ist die Garantie schon abgelaufen, die Firma winkt dankend ab und ich greife zum Telefon, um von Freunden eine funktionierende Copy zu bekommen. (...)
Auf jeden Fall danke ich Euch für die nette Zeit und hoffe, noch lange (mehr oder weniger) zufriedener Abonnent zu bleiben!

Hans Unterberg

(Anm. d. Red.: Ich werden jetzt nicht auf die Kritikpunkte eingehen, sondern eine Sache pauschal an den Mann bringen: Wir sammeln derzeit Kritik und Anregungen an den Änderungen in der ASM – daß nicht alles jubelschreiend aufgenommen wird, ist immer klar – und werden im Laufe der nächsten Ausgaben das Heft den mehrheitlichen Wünschen anpassen.)

„Aktuelle Themen"

Eigentlich halte ich mich ja mit Briefen ans Feedback zurück. Doch die Neuerungen im letzten Heft zwangen mich förmlich dazu. Auch werde ich noch Senf zu anderen „aktuellen" Themen geben.
1) Die neue Ausgabe war ja nicht schlecht. Die Inhalt-Seite ist nun endlich übersichtlich und gut gestaltet. Bei den Tests stören die Piktogramme ein wenig. Da im Piktogramm der Platz relativ klein ist, muß fast immer der Name des Games ein- bis zweimal getrennt werden; dies verwirrt zusätzlich. Auch wurden einige Piktogramme verwechselt. Ein Strategie-Spiel wurde so halt plötzlich zum Action-Game... (das war doch nicht Absicht..oder?) Die Konvertierungen sind ok? Obwohl mich die alte Version auch nicht gestört hatte.
2) Der Demo-Wettbewerb ist echt geil. Wir werden unser Masterpiece auf jeden Fall Euch rüberbeamen. Macht Ihr dann von den besten eine Compilation-Disk? (Wenn's der Speicherplatz zuläßt?????)

3) Noch zu einigen Themen im Feedback... (oh Schreck..)

Okkultismus: Nun ja.. ist ja wirklich nett, was so einigen Typen da haben rüberschlabbern lassen, doch seid mal ehrlich: Die ganzen Briefe über das Thema bringen doch nichts! Ich finde man sollte jedem seine eigene Glaubensrichtung lassen. Mich stört es ehrlich gesagt auch, wenn unten an der Tür so ein oller Bibelvertreter steht, und mir seinen Roman andrehen will. Damit will ich nur sagen, daß es ok ist, wenn man 'ne andere Glaubensrichtung hat, doch man sollte die anderen damit in Ruhe lassen. Oder?

Konsolen vs. HC-Games: Da dieses Thema sowieso noch oft breitgetreten wird, fasse ich mich kurz. Die aktuelle ASM ist doch im Moment völlig in Ordnung! Im Moment hat der Homecomputer hier noch die Überhand. Darum sind auch 80-90% der Games den Compi betreffend. Da es zur Zeit immer mehr Freaks gibt, die einen Computer und eine Konsole zu Hause rumstehen haben, ist die derzeitige Aufteilung völlig in Ordnung.

Raubkopien: Nun ja... es muß sein. Ich kann nicht ohne dieses Thema diesen Brief beenden. Es sieht doch so aus, daß die meisten Games total überteuert sind. Ich muß zugeben, ich als Amiga-Besitzer habe auch so einige (Hunderte, Tausende etc.) – vielleicht ein bißchen übertrieben... grins... – Games in meinem Lager stehen, doch wären nur 10% dieser Programme auch ihren Preis wert gewesen. Heutzutage schreit doch kein Hahn mehr danach, wenn man einem Kumpel mal eine neue CD oder LP überspielt. Warum sollte es also auch nicht mit den Games gehen? Natürlich sollte man die Programme, die absolut ihren Preis wert sind auch legal im Shop erwerben. Denn damit fördert man gute Produktionen, und die betreffende Firma wird hoffentlich gleichzeitig motiviert zu nachfolgenden, qualitativ hochwertigen Games! (Speedball, Xenon II, Deluxe Paint I-II etc.)
So, genug für heute... Regards...

Deadman of BATHORY

(Anm. d. Red.: Zu 2.) Wahrscheinlich nicht sorry! Eine Disk wird nicht reichen, und zwei oder mehr Disks riesig zu duplizieren . . .)

„Eine Raubkopie?"

Howdy, Uli I., Herrscher über das Feedback, Beschützer aller leserbriefeschreibenden Geschöpfe! (Gut so?)

Herzlichen Glückwunsch! In der neuen Aufmachung wäre die ASM perfekt, vorausgesetzt jeder hätte meinen Geschmack! Endlich ist das Inhaltsverzeichnis mehr wert als die Zigarettenwerbung! Endlich findet man das, wonach man sucht! Bravo!
Nun einige Stellungnahmen zu Leserbriefen:
a) „Poetisch idiotisch" („Ein LOM")
Endlich weiß ich, was die Abkürzung „LOM" bedeutet: „Loser Ohne Maulkorb"! Schon lange nicht mehr so ein hirnverbranntes Geschreibsel gelesen! „LOM", laß dich einsalzen!
b) „ASM für Quotenregelung" (ETL)
Wurde ja auch Zeit, daß endlich jemand ins Feedback kommt, der durchblickt. Meine Wenigkeit ist zwar Eigner einer PC-Engine (unter anderem!), dennoch muß ich ETL voll zustimmen.
c) „Von Lamern & Losern" („A-MAN OF TROPIC")

Wenn man das liest, fragt man sich als einigermaßen rechtsbewußter Bürger, ob man nicht doch die Todesstrafe wieder einführen sollte...

Das war's auch schon, macht weiter so, ciao bis zum nächsten Mal...

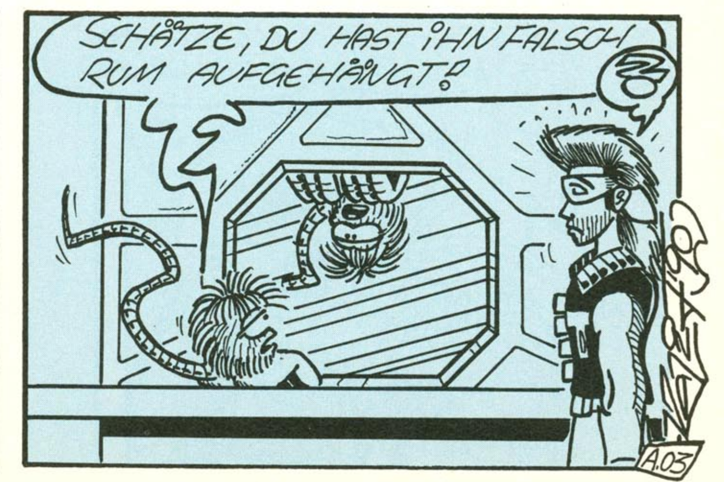
Uli II.

*(Anm. v. Uli 'I.': Hast Du 'Highlander' gesehen? Wenn ja, dann solltest Du es wissen: Es kann nur einen geben! Wenn Du also irgendwann einmal aufwachst und bemerkst, daß Deine Nase ein Loch zuviel hat, dann weißt Du, was die Stunde geschlagen hat.
Anm. d. Red.: Zu a), b) und c) Man muß sich doch nicht gleich so gehenlassen!)*

„Alles ist perfekt"

Also, ich muß Euch gratulieren. So eine gute Ausgabe wie die 10/90 gab's noch nie. Alles ist





perfekt. Das Cover ist, zum Glück (?), gleichgeblieben. Die Spielekarten sind auch noch am selben Platz (Gott sei's gedankt). Das Vorwort und die langersehnten Photos (eignen sich gut für Steckbriefe) sind auf Seite 3. Daß Ihr den SPACE-RAT Comic nicht verschwinden laßt, finde ich super! Das Inhaltsverzeichnis... warum nicht gleich so, genauso hab' ich's mir immer gewünscht: Übersichtlich und sogar mit zwei Bildschirmphotos: Phantastisch! Es geht Schlag auf Schlag: Das Spiel des Monats. Eine tolle Erneuerung. Man könnte dem Spiel des Monats zur Krönung noch den „Mega Hit"-Titel geben. Wie wär's, wenn Ihr noch ein Icon für Rollenspiele einführen würdet? Gut auch, daß Ihr die Konsolen dringelassen habt. Nur im SECRET SERVICE und im 'hint hunt'er solltet Ihr den Namen des Spiels, um das es geht, dick drucken, damit man gleich weiß, um welches Game es geht. Vielen Dank auch für die ausführliche 'Ultima VI'-Lösung. Das neue Gesicht der Hitline gefällt mir auch recht gut. Also Jungs und Mädels macht weiter so!

P.S. Könnt Ihr bitte das Spiel „Wonderland" als Poster bringen? Danke!

Michael Meinert

(Anm. d. Red.: Anmerkung siehe Brief 'Schmerzen'. Wir arbeiten noch dran!)

„Schlagende Türen"

Toll...schön...hmm...Moment! Da war doch noch etwas? Tatsächlich, da fehlt doch etwas!! Wo isses denn, liebe ASM? Ihr wißt nicht, was ich meine? Na, dann beginnen wir doch lieber am Anfang.

Sehr geehrte und verehrte ASM-Redaktion!

Als ich mir Eure neue ASM am Kiosk holte (für teure 7,50 DM!), sie stolz nach Hause brachte, meine Zimmertür hinter mir zuschlug und die ASM dann endlich zum ersten Mal aufschlug, war ich erst einmal angenehm überrascht. Da seid Ihr ja endlich alle einmal bildlich abgedruckt, und sogar zwei „Neuzugänge" sind zu bewundern. Cruisers Pferd blickt stolz in die Runde, und Manfreds englische Bulldogge weiß nicht genau, was sie von ehrem albernen (im Sinne von humorvoll!) neuen Herrchen halten soll. Auch als ich das Vorwort durchschmökerte, war ich noch sehr hoffnungsvoll und erwartete das, was da kommen möge. Und dann kam der erste (und letzte!) Jubel aus meinem Munde, als ich nach dem Umblättern das Inhaltsverzeichnis sah. Alles toll aufgelistet und schön überblicklich *(Anm. d. Red.: übersichtlich?)*. Dann blätterte ich weiter und konnte noch nichts Ungewöhnliches finden.

Als ich aber nun das erste Adventure erblickte (meine Lieblinge, diese Spiele), kam es mir ungewöhnlich vor, daß es (das Adventure) in keine Adventure-Corner eingefaßt war. Ein kurzes Zurückblättern zeigte mir noch zu allem Überfluß, daß auch die Rubrik Action-Games fehlte. In meiner Aufregung durchforstete ich die ASM noch weiter, um die Rubriken Sport-Kaleidoskop und Denk-Mal zu finden und stellte fest, daß diese erst recht nicht mehr zu finden sind. Warum bloß?? All diese Rubriken haben die ASM so schön unterteilt (das meine ich nicht ironisch!). Jetzt muß ich mich beim Durchblättern durch die Adventure-Games immer von Action-Spielen anpöbeln lassen. Nichts gegen Action-Spiele (ich liebe auch diese), aber wenn ich Tests zu Adventures suche, will ich nicht auf andere Spielgenres stoßen!

Eine weitere Sache kommt mit den Screenshots. Nachdem Ihr bisher so schön alle Screenshots mit dem jeweiligen System untertitelt habt, scheint Ihr es jetzt vergessen zu haben. Bei Tests zu nur einem System ist das ja nicht so schlimm, weil da die Wahl, zu welchem System das Bild gehört, nicht so groß ist. Aber wenn mehrere Systeme getestet werden, wird es schon schwieriger. Also, vergeßt es bitte nicht mehr.

Vergeßt aber auch die Gesammelten Werke bitte nicht. Oder wird es sie nun gar nicht mehr geben? Das wäre doch stumpfsinnig, da man ja dann nicht mehr den Test zu Barborian (Name von mir geändert!) finden könnte, ohne alle Hefte einzeln durchzublättern. Erscheinen die Gesammelten Werke aber wenigstens noch jährlich, ist es zwar nicht mehr so schön, wie es früher einmal war (ach ja, die guten alten Zeiten), aber es wäre gerade noch annehmbar.

Um nun den ganzen Brief in einen Satz zu bringen: Eure ASM ist wirklich Schschsch... öööhn...- wenn da nicht folgendes zu bemängeln wäre: 1.)...

Aber Spaß beiseite, Manfred komm her. Nehmt Euch doch diese Kritikpunkte zu Herzen und erscheint dann mit einer super neuen Ausgabe, die die Vorteile der alten und neuen ASM vereint.

Oliver Kinne

„Mehr Endsequenzen"

Mit sehr großem Interesse lasen wir den Leserbrief von STOLEN BITS, der ein neues Thema aufwarf. Das ist ihm mit Sicherheit gelungen, und auch wir können dazu unser Scherflein beitragen. Zunächst aber: Wie kann jemand auf den Gedanken kommen, sich in diesem Zusammenhang so über Hybris auszulassen?

Natürlich, Hybris gehört zu den besseren der Amiga Shoot-em-ups, aber es an dieser Stelle wegen seiner Endsequenz anzuführen, ist der blanke Hohn! Wir haben dieses (wahrlich nicht schlechte) Spiel extra noch einmal durchgespielt (was wegen der Level-Einstellung auch kein Problem war), doch das, was uns danach erwartete, war enttäuschend! Hybris kann mit der Art von Endsequenz aufwarten, die Insider auch als Endlosschleife bezeichnen. Nach einem kurzen Text geht es wieder von vorne los. Das Mitglied der gestohlenen Bits sprach wahrscheinlich von Battle Squadron, dem Nachfolger von Hybris, für dessen Ende sich das Durchspielen durchaus lohnt.

Mit seiner Meinung über Kick Off hat er bei weitem nicht den Nagel auf den Kopf getroffen. Es ist zwar bedauernswert, wenn man nach einer gewonnenen Meisterschaft nicht einmal symbolisch mit einem Pokal belohnt wird, aber es gibt Sachen...

Man nehme zum Beispiel Bloodwych: Nachdem man nach tagelangem Schlachten den Endgegner, den Behemoth, in einem harten Kampf geschlagen hat, bekommt man zu lesen, daß man die Bloodwych gerettet hat. Dann gelangt man in einen



Raum, in dem auf einem Wandteppich die Nachricht steht, daß man das Spiel nun geschafft hat und weitermachen soll. Jetzt kann man weiterhin im Dungeon herumirren, aber was soll man schon groß anstellen, wenn das Spiel gelöst ist?
Oder Galdregons Domain: Hier schockt einen eine Kleinanzeige, die besagt, daß das Spielziel erreicht ist.
Das Ende von Shadow of the Beast I überrascht mit einer schönen Grafik (ohne Sound), aus der es kein Entrinnen außer dem Reset gibt. Der Schluß von E-Motion entspricht einem Secret Bonus (explodierende Bälle), wenn da nicht das „Congratulations" wäre. Nach Vollendung des 80.Levels von Emerald Mine passiert nix. Die absolute Dreistigkeit jedoch sind Endlosschleifen. Das muß aber nicht sein!
Man nehme z.B. Rainbow Arts, die sich immer die Mühe machen, den Spieler auch oder gerade nach dem Spiel zu erfreuen. Nach Katakis, X-Out und Turrican kann man sich gemütlich im Sessel zurücklehnen und sich ohne einen Finger zu rühren das Ergebnis seiner langen Bemühungen ansehen.
Huh, endlich fertig! Warum hat BECKERtext bloß keine Endsequenz?

BLACK DRAGON

„Frankreich im Mittelalter?"

Die ASM ist tot – Es lebe die ASM
Ein ganz dickes Lob an Euch für die neue ASM. Es wurde ja auch Zeit, daß sich was tut. Allein schon die Neuerungen im Inhaltsverzeichnis verdienen einen Pulitzer. Endlich weiß man auch genau, zu welchem Genre ein Spiel gehört, denn die neuen Infokästen sind eine Wucht. Allerdings ist auf jeder Seite oben ein Balken frei. Könntet Ihr da nicht reinschreiben, zu was die Seite gehört (z.B. Konvertierungen, Action, Feedback...)?

Und jetzt der Tadel! Eure Sonderausgabe Nr.9! Hättet Ihr uns Käufer nicht vorwarnen können, daß diese Ausgabe fast nur aus zusammengesuchten, alten Artikeln (besonders bei den Konsolen: war ja alles schon Buchstabe für Buchstabe da!) besteht?
Und noch ein Verbesserungsvorschlag: Könnt Ihr nicht die Automatenspiele, wie die Konkurrenz, auch einzeln testen und nicht in einem fließenden Text? Ich meine, so mit Bewertung und so.
Einige Zeitschriften berichten schon darüber, daß ein Rollenspiel für den Gameboy herauskommen soll (wäre doch phantastisch, oder?). In einigen Anzeigen war von einem Spiel mit dem Namen „Wizards & Warriors" zu lesen. Ist das das Spiel? Hat es eine eingebaute Speicherbatterie? Kann es mit seinen Namensvettern konkurrieren? Wann kommt der Test? Sonst macht bitte auch in Zukunft so weiter! Die ASM ist ihr Geld wert! **Andreas Podgurski**

(Anm. d. Red.: Alle Texte in der ASM Special 9 sind eigens für diese Ausgabe neu verfaßt worden. Nichts von wegen Wort für Wort! Pfiffe allenthalben! Wir reißen uns drei Beine aus, um nochmal eine richtig schöne Übersicht... und überhaupt und sowieso. Ist uns ja klar, daß die Thematik der Sonderhefte nicht jedesmal allen passen kann – und gerade die nächste Ausgabe faßt da in die heißen Kohlen (auch wenn ich jetzt sicher 'ne fiese Anmerkung von Mats kassiere, denn der ist es, der die Sonderausgaben leitet – ich werde halt nur noch geholt, wenn's in mein Ressort fällt und ich die ganze Arbeit machen soll.). Aber laßt Euch mal (hoffentlich angenehm, aber was soll's – kalte Duschen sind schließlich gesund!) überraschen, was die Zukunft so bringt!)

„Ohne 'fett' geht's nicht"

Hallo Uli & Co!
Das Layout der „neuen" ASM ist Spitzenklasse! Das Inhaltsverzeichnis ist endlich zu gebrauchen und sehr übersichtlich. Die Idee mit den Piktogrammen ist super. Auch das Schriftbild (Times?) ist besser als das alte (Helvetica?). Damit komme ich zu meiner Bitte: Wäre es möglich, im SECRET SERVICE die Titel der Spiele wieder FETT zu drükken? Denn dann muß man nicht jeden Tip lesen, wenn man einen bestimmten sucht.

Marcel Heller

(Anm. d. Red.: Nicht nur fett – noch besser! Ab heute und für alle Zeit!)

Die gesammelten Werke – ASM 11/90

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
*21	04/90	42	Sport
30 Games on CD	02/90	100	Action
4th Dimension	04/90	34	Action
A-10 Tank Killer	05/90	90	Strategie
A.M.C.	09/90	12	Action
Adidas Soccer	09/90	52	Sport
Adventures	09/90	10	Adventure
After the War	04/90	28	Action
Aim XI	07/90	156	Microw.
Air Supply	07/90	33	Blickpunkt
Air Supply	10/90	124	Action
All Dogs go to Heaven	09/90	150	Action
All Time Favourites	09/90	10	Sport
American Dreams	05/90	28	Action
Amos	09/90	18	Blickpunkt
Anarchy	09/90	28	Action
Antago	05/90	89	Strategie
Antheads	07/90	8	Action
Antiriad	07/90	151	Oldie
Aquanaut	02/90	41	Action
Armada	02/90	84	Strategie
Ascent Challenge	05/90	156	Microw.
Assault City (Sega Master)	04/90	80	Action
Assault Suit Leynos (Sega Mega)	07/90	83	Action
Astate	07/90	93	Adventure
Asterix – Operation Hinkelstein	01/90	46	Action
*Atomix	05/90	80	Strategie
*Austerlitz	03/90	70	Strategie
Axel's Magic Hammer	01/90	8	Action
*Bad Blood	10/90	44	Adventure
Bad Company	01/90	33	Action
Bad Street Brawler	02/90	11	Action
Badlands	10/90	126	Blickpunkt
Balance of the Planets	09/90	88	Strategie
*Barunba	09/90	73	Action
Baseball (Gameboy)	01/90	57	Sport
Basketball Nightmare (Sega Master)	01/90	62	Sport
Batman (Gameboy)	09/90	82	Action
Batman (Sega Mega)	10/90	100	Action
Battle Ace (Super Grafx)	04/90	85	Action
Battle Out Run (Sega Master)	04/90	83	Action
*Battle Squadron	01/90	18	Action
*Be Ball (PC-Engine)	07/90	82	Strategie
Beverly Hills Cop	02/90	47	Action
Big Business	09/90	41	Blickpunkt
Black Tiger	04/90	108	Blickpunkt
Black Tiger	05/90	27	Action
Blodia (PC-Engine)	05/90	42	Action
*Blue Angel '69	01/90	94	Strategie
*Blue Blink (PC-Engine)	09/90	78	Action
*Blue Lightning (Lynx)	03/90	94	Action
Bodo Illgner's Super Soccer	02/90	50	Sport
Borodino	02/90	79	Strategie
Breach 2	02/90	100	Adventure
Bruce Lee Lives	02/90	14	Action
Bubble +	07/90	15	Action
*Budokan	01/90	56	Sport
Bull Fight (PC Engine)	03/90	76	Sport
Bundesliga Manager	05/90	96	Strategie
Cadaver	10/90	34	Adventure
*California Games (Lynx)	03/90	93	Sport
Cartoon Capers	09/90	28	Action
Cartooners	03/90	156	Blickpunkt
Castle Master	04/90	153	Blickpunkt
*Castle Master	05/90	98	Adventure
Centurion	10/90	70	Strategie
*Champions of Krynn	04/90	90	Adventure
Change	02/90	157	Microw.
Chaos strikes back	02/90	108	Adventure
Charly	04/90	156	Microw.
*Chase H.Q.	01/90	40	Action
Chess Player 2150	05/90	91	Strategie
Chicago 90	02/90	32	Action
Circuit's Edge	09/90	100	Adventure
City Hunter (PC-Engine)	05/90	44	Action
Cloud Kingdom	05/90	15	Action
Clubhouse Sports	05/90	55	Sport
Cluedo Master Detective	02/90	80	Strategie
Cobra Force	03/90	47	Action
Codename: Iceman	05/90	108	Adventure
Colorado	05/90	8	Action
Coloris	07/90	75	Strategie
Combo Racer	04/90	104	Blickpunkt
*Combo Racer	09/90	14	Action
*Conquests of Camelot – The Search for the Grail	07/90	86	Adventure
Crackdown	05/90	76	Blickpunkt
Crackdown	07/90	16	Action
Crazyshot	02/90	34	Action
Creature	03/90	90	Blickpunkt
Crossbow – The Legend of William Tell	04/90	36	Action
Curse (Mega Drive)	04/90	77	Action
*Cyber Core (PC-Engine)	05/90	46	Action
Cyberball	05/90	56	Sport
*Damocles	10/90	66	Action
Dan Dare III The Escape	07/90	42	Action
Darius +	01/90	39	Action
Dark Century	03/90	98	Action
Das Haus	07/90	72	Strategie
Das Magazin	07/90	74	Strategie
David Wolf	07/90	36	Action
Day of the Pharao	01/90	90	Strategie
Day of the Viper	02/90	101	Adventure
Dead Angel (Sega Master)	01/90	60	Action
Deathtrack	03/90	122	Action
Debut	09/90	92	Strategie
Defenders of the Earth	07/90	44	Action
Déjà Vu II	07/90	113	Kopfnuß
Deliverance – Stormlord II	10/90	18	Action
Deluxe Strip Poker	02/90	107	Strategie
Demon's Tomb	04/90	94	Adventure
*Devil Crash (PC-Engine)	10/90	103	Strategie
Die dunkle Dimension	05/90	101	Adventure
*Die Hard	03/90	6	Action
DJ Boy (Sega Mega)	09/90	72	Action
*Dodgeball (PC-Engine)	07/90	78	Sport
Domination	09/90	13	Action
Dondokodon (PC-Engine)	10/90	107	Action
Doppelkopf	10/90	160	Microw.
Doraemon (PC Engine)	02/90	91	Action
Double Dragon II	03/90	33	Action
Download (PC-Engine)	10/90	106	Action
Dr. Doom's Revenge	02/90	46	Action
Dr. Plummet's House of Flux	04/90	27	Action
Dragon Fighter (PC Engine)	01/90	64	Action
Dragon Force	10/90	42	Strategie
Dragon Strike	09/90	89	Strategie
Dragon Wars	02/90	97	Adventure
Dragon's Breath	02/90	106	Blickpunkt
Dragon's Breath	03/90	106	Adventure
Dragon's Lair – Escape from Singe's Castle (Amiga)	05/90	111	Action
*Dragonflight	05/90	102	Adventure
Dragons of Flame	01/90	92	Strategie
Drakkhen	02/90	96	Adventure
Drivin' Force	02/90	117	Blickpunkt
Dungeon Quest	02/90	98	Adventure
Dungeons, Amethysts & Alchemists	10/90	36	Adventure
Dynasty Wars	09/90	32	Action
Dyter-07	04/90	14	Action
*E-Motion	04/90	68	Strategie
Earthrise	09/90	106	Adventure
*Electrocop (Lynx)	03/90	95	Action
Elvira – Mistress of the Dark	04/90	113	Blickpunkt
*Emlyn Hughes International Soccer	07/90	67	Sport
Enchanted Land	09/90	104	Blickpunkt
*Escape from the Planet of the Robot Monsters	05/90	6	Action
Eswat (Sega Mega)	10/90	102	Action
*European Space Simulator	02/90	76	Strategie
F-29 Retaliator	05/90	112	Strategie
F1 Triple Battle (PC Engine)	03/90	78	Sport
*FaceOff!	04/90	52	Sport
Family Fun Fitness (NES/PAL)	05/90	48	Sport
Fast Food	04/90	12	Action
*Fatal Heritage	10/90	94	Adventure
Federation Quest I – BSS Jane Seymour	04/90	96	Blickpunkt
Fighter Bomber	02/90	74	Strategie
Final Blow (Sega Mega)	05/90	48	Sport
Final Command	04/90	97	Blickpunkt
Final Command	07/90	46	Blickpunkt
Final Countdown	07/90	32	Action
*Fire & Brimstone	05/90	38	Action
Fireball	10/90	81	Action
Flight Command	05/90	18	Action
*Flight of the Intruder	10/90	40	Strategie
Flimbo's Quest	05/90	10	Action
Flip it	01/90	88	Strategie
Flipull (Gameboy)	09/90	82	Strategie
Flood	09/90	8	Action
Football Manager World Cup Edition	09/90	83	Strategie
Footballer of the Year II	01/90	52	Sport
Forgotten Worlds (Sega Mega)	02/90	94	Action
Formation Armed F (PC-Engine)	07/90	80	Action
*Formation Soccer Human Cup '90 (PC-Engine)	09/90	74	Sport
Fred	03/90	50	Action
*Full Metal Planet	02/90	102	Strategie
Future Sports	02/90	32	Action
*Future Wars – Time Travellers	01/90	98	Adventure
Galaxy Force	01/90	43	Action
Gates of Dawn	09/90	84	Blickpunkt
Gates of Zendocon (Lynx)	03/90	95	Action
Ghostbusters II	01/90	32	Action
Ghouls 'n' Ghosts	01/90	46	Action
Globulus	09/90	32	Blickpunkt
Gold of the Americas	02/90	88	Strategie
Golden Axe (Sega Mega)	03/90	77	Action
Golden Oldies – Vol. 1	02/90	38	Action
*Golfamania (Sega Master)	04/90	76	Sport
Grand National	04/90	102	Sport
Grand Overt	02/90	85	Strategie
Granzört (Supergrafx)	07/90	80	Action
Grave Yardage	07/90	39	Action
*Gravity	07/90	70	Strategie
Greg Norman's Ultimate Golf	05/90	50	Blickpunkt
Greg Norman's Ultimate Golf	07/90	52	Sport
Gridiron	01/90	86	Strategie
Gunboat	07/90	45	Action
Gunship	04/90	150	Oldie
Hägar	05/90	53	Blickpunkt
Hammerfist	07/90	10	Action
*Hard Drivin'	01/90	28	Action
Hardball II	01/90	49	Sport
Harley Davidson	03/90	40	Action
Harpoon	05/90	94	Strategie
Harricana	09/90	54	Sport
Harrier Combat Simulator	02/90	72	Strategie
Hawaiian Odyssey	02/90	77	Strategie
Heavy Metal	07/90	34	Action
Heavy Unit (PC Engine)	03/90	78	Action
Hellraider	04/90	16	Action
Herewith the Clues	09/90	102	Adventure
*Hero's Quest	01/90	104	Adventure
Hero's Quest	04/90	114	Kopfnuß
*Heroes	10/90	68	Kompilat.
Herzog zwei	04/90	78	Strategie
Highway Patrol II	04/90	122	Action
Hot Rod	05/90	34	Action
Hurrican (Sega Mega)	10/90	99	Action
Hyper Loadrunner (Gameboy)	01/90	57	Action
Imperium	03/90	82	Blickpunkt
Imperium	09/90	86	Strategie
*Impossamole	04/90	12	Action
*Indianapolis 500	02/90	48	Sport
*Infection	01/90	30	Action
Infestation	02/90	117	Blickpunkt
Infestation	04/90	35	Action
Inspektor Griffu	10/90	54	Adventure
Intact	07/90	9	Action
International 3D Tennis	09/90	56	Sport
International Championship Wrestling	07/90	150	Sport
International Karate	05/90	120	Oldie
International Soccer Challenge	10/90	125	Sport
*Interphase	01/90	14	Action
*Invest	10/90	38	Strategie
Iron Lord	01/90	96	Strategie
*It came from the Desert	02/90	6	Action
*Italia 1990	04/90	48	Sport
Italy 1990	09/90	53	Sport
Ivanhoe	07/90	7	Action
Jeanne d'Arc	09/90	94	Kopfnu¿
John Elway's Quarterback	03/90	73	Sport
John Lowe's Ultimate Darts	02/90	49	Sport
Jumping Jack Son	01/90	10	Action
Keef the Thief	01/90	128	Adventure
Kenny Dalglish Soccer Match	01/90	50	Sport
Khalaan	07/90	96	Blickpunkt
Kick Off – Extra Time	02/90	53	Sport
*Kick off 2	09/90	50	Sport
Kicker	09/90	156	Microw.
Kid Gloves	04/90	32	Action
Kikikaikai (PC-Engine)	07/90	84	Action
King of Casino (PC-Engine)	07/90	84	Strategie
*Klax	05/90	82	Strategie
Knight Rider (PC Engine)	03/90	83	Action
Knightforce	01/90	8	Action
*Knights of Legend	04/90	95	Adventure
Knights of the Crystallion	04/90	74	Strategie
Kreuz As Poker	02/90	85	Strategie
*Kuyaku (Sega Master)	03/90	74	Action
Lancaster	02/90	18	Action
Le Fetiche Maya	02/90	34	Action
Leavin' Teramis	04/90	40	Action
Legend	02/90	86	Strategie
Legend of Faerghail	09/90	96	Adventure
*Leisure Suit Larry III	01/90	110	Adventure
Leisure Suit Larry III	03/90	114	Kopfnuß
LHX Attack Chopper	05/90	84	Strategie
Limes + Napoleon	02/90	8	Action
Lin Wu's Challenge	09/90	90	Strategie
Little Puff in Dragonland	10/90	76	Action
Livingstone II	10/90	60	Action
*Logo	05/90	88	Strategie
Loom	07/90	88	Adventure
Lords of Chaos	03/90	112	Adventure
Lords of Doom	09/90	100	Blickpunkt
Lords of War	05/90	13	Action
Lost Dutchman Mine	04/90	70	Strategie
Lost Dutchman Mine	04/90	70	Strategie
*Lost Patrol	10/90	8	Strategie
Low Blow	05/90	54	Sport
MacAdam Bumper	03/90	134	Oldie
Magic 4	05/90	12	Action
Magic Fly	10/90	84	Blickpunkt
Magic Johnson's Basketball	02/90	54	Sport
Magic Lines	03/90	67	Strategie
Magnum 4	03/90	28	Action
*Manchester United Football Club	04/90	98	Sport
Manic Miner	05/90	14	Action
Matrix Marauders	10/90	125	Action
Maze Mania	02/90	15	Action
Mech Warrior	03/90	68	Action
Mega Man	04/90	80	Action
Michael Jackson's Moonwalker (Sega Mega)	10/90	101	Action
*Microsoft Flighsimulator 4.0	01/90	82	Strategie
*Midnight Resistance	10/90	56	Action
Midwinter	03/90	36	Blickpunkt
*Midwinter	05/90	78	Strategie
MIG 29 Soviet Fighter	03/90	12	Action
Milestones	07/90	11	Action
Mindbender	02/90	10	Action
Minos	03/90	69	Strategie
MISL Soccer	02/90	53	Sport
Monster Party (NES)	01/90	65	Action
Moonblaster	09/90	27	Action
Moonwalker	01/90	10	Action
Motocross (Gameboy)	01/90	57	Action
Motocycle (PC Engine)	02/90	92	Action
Mountain Bike Racer	04/90	49	Sport
Moving Target	03/90	12	Action
Murder	10/90	158	Adventure
Myth	02/90	28	Action
Neutopia (PC Engine)	02/90	91	Action
Never Mind	02/90	89	Strategie
*New York Warriors	07/90	38	Action
Nightbreed	10/90	68	Action
Ninja Spirit	07/90	15	Action
Ninja Warriors	02/90	29	Action
NO	03/90	108	Adventure
Nordic Power Cartridge	03/90	38	Anwender
*North Sea Inferno	03/90	8	Action
Nuclear War	05/90	83	Strategie
Oktalyzer	02/90	109	Anwender
Oktalyzer	03/90	105	Blickpunkt
Oliver & Co.	02/90	15	Action
Olli & Lissa 3	09/90	40	Action
*Omega	02/90	83	Strategie
Omnicron Conspiracy	01/90	129	Adventure
Onslaught	01/90	13	Action
*Operation Stealth	10/90	32	Adventure
Operation Thunderbolt	02/90	43	Action
Outlands	02/90	18	Action
P 47	03/90	10	Action
Panzer Battles	03/90	72	Strategie
*Paranoia (PC-Engine)	05/90	47	Action
Paris-Dakar '90	04/90	47	Sport
PC-Speed V 1.3	02/90	155	Anwender
Penguin Land (Gameboy)	09/90	82	Action
*PGA Tour Golf	10/90	6	Sport
*Phantasy Star 2 (Sega Mega)	09/90	76	Adventure
*Pictionary	01/90	84	Strategie
Pinball Magic	02/90	38	Action
Pipe Mania	03/90	85	Blickpunkt
Pipe Mania	04/90	8	Action
Pithecanthropus Computerurus (PC Engine)	03/90	75	Action
*Player Manager	04/90	50	Sport
*Plotting	10/90	12	Strategie
Pop up	09/90	9	Action
Postman Pat	03/90	28	Action
Power Boat USA	07/90	54	Sport
Power Monger	10/90	126	Blickpunkt
*Power Pack	04/90	41	Action
Powergolf (PC Engine)	01/90	61	Sport
Premier Collection 3	04/90	34	Action
*Presumed Guilty	02/90	103	Strategie
Prince Clumsy	10/90	60	Action
Prince of Persia	10/90	42	Action
Pro Boxing Simulator	07/90	56	Sport
*Projectyle	09/90	6	Action
Psycho Chaser (PC-Engine)	09/90	72	Action
Pursuit to Earth	04/90	32	Action
Quantum	07/90	47	Blickpunkt
Quarth (Gameboy)	09/90	82	Strategie
*Quattro Sports	07/90	55	Sport
R.C. Grand Prix (Sega Master)	04/90	84	Sport
*Railroad Tycoon	09/90	80	Strategie
*Rainbow Islands	03/90	16	Action
Rastan Saga II (Sega Mega)	10/90	101	Action
Red Alert (PC-Engine/CD-ROM)	04/90	84	Action
Resolution 101	01/90	101	Blickpunkt
Resolution 101	07/90	48	Blickpunkt
*Resolution 101	09/90	34	Action
Rick Dangerous II	10/90	58	Action
Risk	04/90	72	Strategie
Ritter	01/90	86	Strategie
*Robo Kid (PC Engine)	03/90	79	Action
Rom Rom Stadium (PC-Engine/CD-ROM)	04/90	82	Sport
Romance of the Three Kingdoms	04/90	69	Strategie
Rotor	04/90	30	Action
Samantha Fox Strip Poker	01/90	172	Oldie
Sarakon	10/90	124	Strategie
SAS Combat	04/90	38	Action
Satan	10/90	96	Action
Scramble Spirits (Sega Master)	01/90	60	Action
Search for the King	10/90	92	Adventure
Second Front – Germany turns East	09/90	89	Strategie
*Secret of the Silver Blades	09/90	98	Adventure
*Shadow of the Beast II	10/90	14	Action
Shadow Warriors	10/90	84	Action
*Shark	03/90	40	Action
Sherman M4	02/90	36	Action
Shiten-Myooh (Sega Mega)	10/90	100	Action
Sideshow	01/90	38	Action
*Silent Service II	10/90	82	Strategie
Sim City Terrain Editor	07/90	73	Strategie
Simulcra	10/90	50	Action
*Ski or Die	04/90	106	Sport
Skidoo	01/90	16	Action
Skidz	05/90	14	Action
Slap Shot (Sega Master)	04/90	79	Sport
Snare	02/90	29	Action
*Sokoban (Sega Mega)	05/90	42	Strategie
*Sokoban World (PC-Engine)	05/90	48	Strategie
Soldier 2000	04/90	9	Action
Sonic Boom	05/90	40	Action
Sorcerian	07/90	94	Adventure
Space Ace	02/90	8	Action
Space Harrier (20 Level)	05/90	16	Action
Space Harrier II	04/90	6	Action
Space Invaders (PC-Engine)	05/90	43	Action
Space Rogue	01/90	17	Action
Spacebike	09/90	33	Action
Splatterhouse	07/90	98	Action
Spooked	03/90	48	Action
Star Command	01/90	91	Strategie
*Star Flight	02/90	152	Strategie
*Star Flight 2	02/90	153	Strategie
Star Vega	09/90	101	Blickpunkt
Star Vega	10/90	96	Adventure
Star Voyager (NES)	01/90	65	Action
Starblade	10/90	17	Action
Starblaze	01/90	44	Action
Starfleet 2: Krellan Commander	10/90	62	Strategie
*Startrek V	01/90	30	Action
Street Cred Boxing	03/90	48	Action
Street Rod	03/90	34	Action
Stryx	02/90	16	Blickpunkt
Stryx	03/90	14	Action
*Super Cars	03/90	18	Action
Super Masters (Sega Mega)	01/90	61	Sport
Super Real Basketball (Sega Mega)	05/90	44	Sport

Hit Titel	Ausg.	S.	Rubrik
*Super Volleyball (PC-Engine)	07/90	81	Sport
Super Wonderboy	01/90	36	Action
Switchblade	01/90	39	Action
Sword of the Samurai	02/90	78	Strategie
Take 'em out	02/90	42	Action
Tangled Tales	05/90	100	Adventure
Tanium	03/90	47	Action
*Tank	05/90	95	Strategie
Target	04/90	38	Action
Tatsujin (Sega Mega)	02/90	92	Action
Team Yankee	07/90	35	Blickpunkt
Teenage Mutant Hero Turtles	10/90	165	Action
Tennis (Gameboy)	01/90	57	Sport
Tennis Cup	04/90	100	Sport
Terror Liner	03/90	157	Microw.
Terry's Big Adventure	01/90	43	Action
TFMX	03/90	105	Blickpunkt
*The Colonel's Bequest	03/90	109	Adventure
The Colonel's Bequest	05/90	131	Kopfnuß
The Final Designer	09/90	26	Anwender
The Hitchhiker's Guide to the Galaxy	09/90	151	Oldie
*The Hounds of Shadow	01/90	106	Adventure
The Immortal	10/90	88	Action
*The Island of Lost Hope	05/90	106	Adventure
The Jetsons – Legend of Robotopia	04/90	92	Adventure
The Plaque	09/90	30	Action
The Punisher	10/90	16	Action
The Seven Gates of Jambala	01/90	44	Action
The Silent Death	01/90	168	Microw.
*The Super Shinobi (Sega Mega)	03/90	80	Action
The Third Courier	01/90	107	Adventure
The Toyottes	07/90	18	Action
The Ultimate Intro Studio	10/90	78	Anwender
Theme Park Mystery	07/90	14	Action
Thunderchopper	02/90	73	Action
Thunderstrike	05/90	110	Blickpunkt
*Thunderstrike	09/90	38	Action
*Tie Break	04/90	44	Sport
Time	01/90	108	Adventure
Time Machine	10/90	36	Action
Time Soldier	09/90	36	Action
Titano	09/90	90	Strategie
Todd's Adventures in Slime World (Lynx)	09/90	82	Action
Tom & Jerry II	01/90	150	Action
Tom and the Ghost	10/90	29	Action
Tommy Lasorda Baseball (Sega Master)	01/90	58	Sport
*Toobin'	01/90	42	Action
Top 20 Solid Gold	07/90	31	Action
Tower of Babel	03/90	66	Strategie
Tower of Babel	09/90	133	Kopfnuß
Tracon Rapcon	09/90	92	Strategie
*Treasure Island Dizzy	03/90	30	Action
Treasure Trap	07/90	12	Action
*Triad	07/90	6	Action
Trivia	02/90	86	Strategie
Trivial Pursuit	02/90	134	Oldie
Turbo Out Run	01/90	48	Sport
Turn it	01/90	87	Strategie
*Turrican	05/90	30	Action
Tusker	01/90	32	Action
TV Sports Baseball	07/90	131	Blickpunkt
TV Sports Basketball	04/90	46	Sport
*Twin World	02/90	30	Action
Ultima VI	09/90	115	Kopfnuß
Ultima VI – Teil II	10/90	137	Kopfnuß
*Ultima VI – The False Prophet	07/90	90	Adventure
Unreal	01/90	34	Blickpunkt
Unreal	09/90	2	Action
*USA Pro Basketball (PC Engine)	02/90	90	Sport
USS John Young	05/90	92	Strategie
*Vaxine	10/90	46	Action
Veigues (PC-Engine)	10/90	102	Action
Vendetta	09/90	31	Action
Venus	04/90	112	Blickpunkt
Venus	10/90	64	Action
Vette!	01/90	50	Sport
Viking Child	09/90	16	Action
Volfied (PC Engine)	03/90	76	Action
War Eagles	09/90	85	Strategie
War of the Lance	05/90	86	Strategie
Wargate	04/90	31	Blickpunkt
Warhead	07/90	40	Action
Waterloo	02/90	82	Strategie
Westphaser	02/90	37	Action
Whip Rush (Sega Mega)	10/90	104	Action
Wild Life	07/90	18	Action
Wild Streets	03/90	15	Action
Window Wizard	05/90	32	Action
Windwalker	03/90	110	Adventure
Wings	10/90	76	Strategie
Wings of Death	09/90	104	Blickpunkt
*Wings of Death	10/90	18	Action
Wipe-out	09/90	7	Action
Wizard Willy	09/90	40	Action
Wizball	10/90	167	Oldie
*Wolfpack	07/90	76	Strategie
*Wonderboy III (PC Engine)	01/90	62	Action
World Beach Volley (PC-Engine)	10/90	104	Sport
World Cup Soccer Italia '90	07/90	100	Sport
World Cup Year 90	09/90	55	Sport
X-Ample's Intro Architect	05/90	118	Anwender
*X-Out	01/90	6	Action
XDR – X-Dazedly-Ray (Sega Mega)	10/90	102	Action
Xenomorph	02/90	117	Blickpunkt
Xenomorph	05/90	97	Adventure
Yogi's Great Escape	09/90	39	Action
Yolanda	10/90	85	Blickpunkt

Impressum

Herausgeber
Axel Gredé (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (M.K.)

Stellv. Chefredakteur
Bernd Zimmermann (bez)

Redaktion
Ulrich Mühl (uli), Torsten Oppermann (top), Peter Braun (pb), Sandra Alter (sat), Hans-Joachim Amann (hja), Matthias Siegk (mats), Eva Hoogh (ev), Klaus Segel (ks)

Freie Mitarbeiter
Michael Suck (msu), Ottfried Schmidt (os), Torsten Blum (tob), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (motz), Bendrik Muhs, Frank Brall (fb)

Gestaltung
Annette Braun, M.B.M. New Pardon, Eschwege

Comics
Mathias Neumann

Titel
Mark Bromley

Fotos
Hans-Joachim Amann

ASM London
31 Stoneleigh Street,
London W11 4DV, England

Anzeigenleitung
Andrea Komorowski (Ltg.), Anja Pröger
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 3 ab 1.5.88

Anzeigensatz
Uwe Siebert (Ltg.),
Regina Sieberheyn, Andrea Kloss

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH,
3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH,
3501 Niestetal-Sandershausen

Druck u. Gesamtherstellung
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG,
3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion Pabel Moewig KG,
6200 Wiesbaden,
Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Östereich, Schweiz

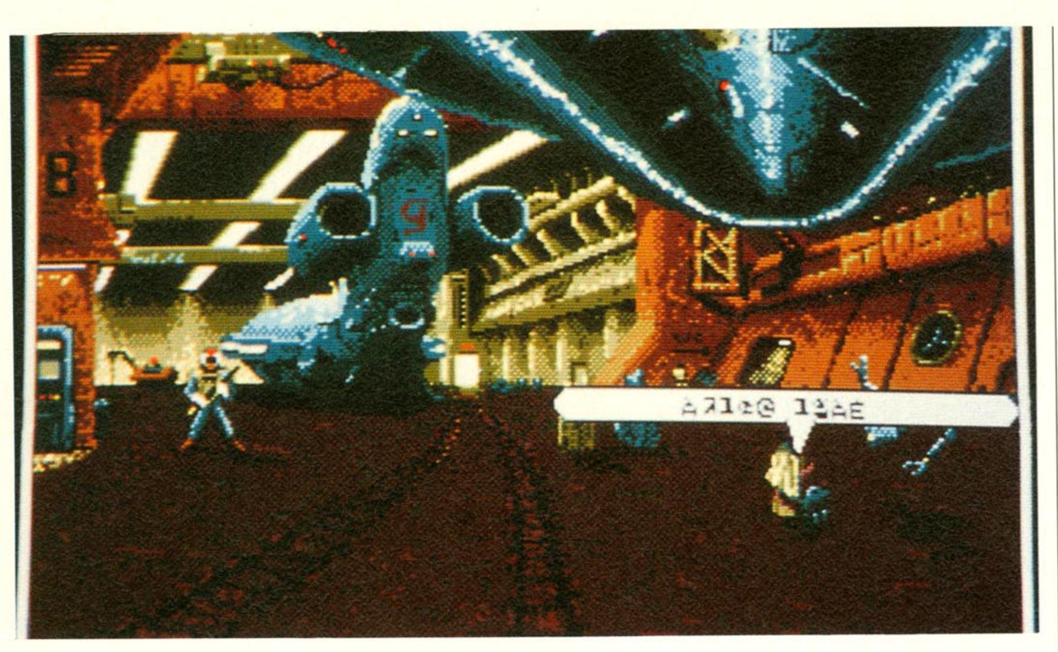
Abonnement
Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben)
DM 67,50, Ausland DM 79,50
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Margot Morgenstern
Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlag GmbH & Co KG,
Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax (Anzeigen) 0 56 51 / 3 00 14
Telefax (Redaktion) 0 56 51 / 3 00 18
Hotline 0 56 51 / 3 00 12 - 13
(Uli & Torsten) nur Mi. von 16.30 - 19 Uhr
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein.
Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867



B.A.T.man einmal anders



Titel: BAT, **System:** Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. DM 100, **Hersteller:** Ubi-Soft, **Muster von:** Hersteller.

In letzter Minute erreichte uns BAT, UBIs neues Grafik-Adventure. Im 21. Jahrhundert gibt es immer noch Abenteuer. Aliens, Bodenschätze und fremde Welten locken . . . Die galaktischen Bösewichte Vrangor und Merigo bedrohen die Bewohner Selenias. Der ungastliche Planet birgt die für die Raumfahrt wichtige Substanz Khegol. Als Agent des Bureau of Astral Troubleshooters, der konföderierten Geheim„polizei", müßt Ihr Euren implantierten Armcomputer „BOB", anfangs festgelegte Fähigkeiten und einen kleinen Jagdflieger benutzen, um die beiden aufzuhalten. Gelingt es Euch nicht, verseuchen sie die Bewohner mit Bakterien und erringen Kontrolle über die Galaxis.

Alle Handlungen lassen sich bequem per Maus durchführen. Fans wird freuen, daß der gesamte Bildschirmtext deutsch ist. Das Handbuch ist allerdings nicht aus dem Englischen übersetzt worden. Satte drei Disketten belegt die zuerst vollendete ST-Version; Fassungen für PC, Amiga und C-64 sind in Vorbereitung. Unklar ist, ob das (preistreibende) Ansteckmodul auch mit den anderen Versionen geliefert wird. Auf dem ST sorgt es zumindest für satte, wenngleich etwas monotone Stereomusik, eine Speicherentlastung und den Kopierschutz. Tatsächlich stürzt BAT ohne das Modul in tiefste Abgründe.

In sauberer französischer Comicmanier sind Grafik und Schriftbild gehalten. Die Bilder sind übersichtlich, aber weitgehend statisch. Leider ist dabei die Farbenfreude etwas auf der Strecke geblieben. Umso mehr Mühe hat man sich beim Werben um Rollenspiel-Fans gegeben. Die vielfältigen Einstellungen zu Spielbeginn würzen die Handlung zwar. Doch auch hier verderben die vielen Zutaten verschiedener Spieltypen – fast – den „Brei". BAT kann sich aber durch die geradlinige Handlung noch einmal aus der Affäre ziehen. So fehlt das letzte Quäntchen zur völligen Begeisterung, doch anschauenswert ist BAT allemal. ■

Eva Hoogh

Grafik	**7**
Steuerung	**9**
Handlung	**8**
Atmosphäre	**9**
Preis/Leistung	**8**

ASM 9/90 THE WINNERS

Jubel, Trubel, Heiterkeit; Friede, Freude, Eierkuchen; Lirum, Larum, Löffelstiel – hier sind sie wieder, die bei unseren Wettbewerben voll abgesahnt haben.

RUSHWARE ließ unter anderem einen CD-Player springen, der in Bälde die Nachbarn von René Ricter aus Kehl zur Verzweiflung bringt. Die Gewinner des 2.–10. Preises werden von uns benachrichtigt.

Daß er meisterhaft mit der Schere umgehen kann, stellte Frank Holler aus Heiligenhaus unter Beweis. Er ließ dem Schnippelchen keine Chance und darf sich ebenfalls auf einen CD-Player freuen.

Congratulations an alle Gewinner und ein dreifach schallendes „Ätsch" den Verlierern!

Eure Red.

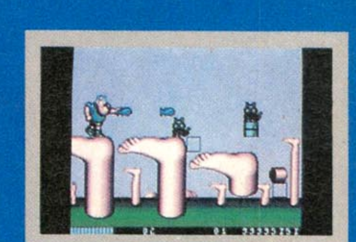
MONTY PYTHON'S FLYING CIRCUS

THE COMPUTER GAME

IT'S A GOOD GAME

NO IT'S NOT



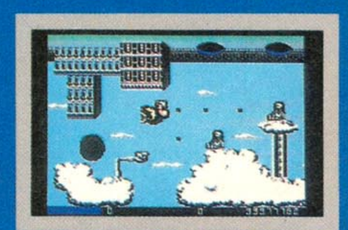


ATARI ST

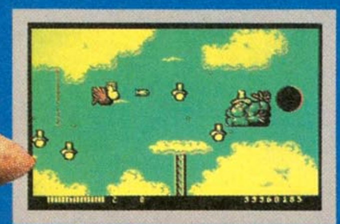


AMIGA

SPECTRUM



COMMODORE 64



IBM PC



AMSTRAD



BOMICO-GEWINNSPIEL

GOLDRAUSCH DM 14.000,–

TOP TEN BOMICO

Platz	Titel	Genre	Systeme
1	INVEST	Handelssimulation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
2	SIM CITY	Stadtsimulation	C-64 D, Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
3	KLAX	Arcade-Geschicklichkeit	C64 D, C64 K, Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
4	F-29 RETALIATOR	Flugsimulation	Atari ST, PC 3,5/5,25, Amiga
5	LOST PATROL	Strategie	Atari ST, Amiga
6	EMLYN HUGHES INT. SOCCER	Sport	C64 D, C64 K, Atari ST, Amiga
7	MIDNIGHT RESISTANCE	Action	C64 D, C64 K, Atari ST, Amiga
8	GREMLINS II	Arcade-Geschicklichkeit	Atari ST, Amiga
9	RINGS OF MEDUSA	Strategie	C64 D, Atari ST Mono/Farbe, PC 3,5/5,25, Amiga
10	WELLTRIS	Arcade-Geschicklichkeit	PC 3,5/5,25, Amiga

SO GEHT'S:

- Tippe die Plätze 1–3 der Bomico Hitliste vom nächsten Monat

Unter den richtigen Einsendern verlosen wir 7 x DM 100,– und 14 x DM 50,– Monat für Monat in den nächsten 10 Ausgaben

Gleich losschicken!
Postkarte: Bomico GmbH
Elbinger Str. 1
6000 Ffm. 90

(Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Bomico Software und ASM können nicht teilnehmen!)

Sie entscheiden!

STAR CONTROL

ACCOLADE

AMIGA 90 Köln
09.-11.November 1990
Halle 12, Stand 422

Für eine von zwei Galaxismächten sollen Sie sich einsetzen: Die Hierarchy-Angehörigen sind ständig auf der Suche nach Völkern, die sie versklaven können. Die Bewohner noch freier Planeten haben sich in der Allianz zusammengeschlossen. Wählen Sie jetzt, auf wessen Seite Sie stehen!

Für C-64, Amstrad CPC, Amiga und MS-DOS.





ACCOLADE

United Software
Das relevante Programm

Das Gelbe vom Ei



Titel: Dino Wars, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, PC, C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark (Amiga, St), ca. 80 Mark (PC), ca. 35 Mark (C-64), ca. 20 Mark (Kass.), **Hersteller:** Magic Bytes, Gütersloh, **Muster von:** Hersteller.



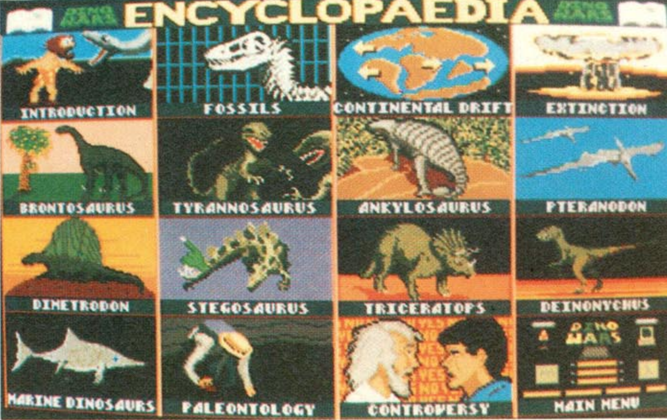
Muß 'ne üble Zeit gewesen sein, die Steinzeit! Felle statt Seidenhemden, zwei Steine statt Elektrofeuerzeugen. Und was das Schlimmste war: Nicht vor winzigen Stechmücken hatte man sich zu fürchten, sondern vor riesenhaften Dinosauriern. Im Vorspann des neuen Games von Magic Bytes ist ein kleiner Comic-Strip mit eingebaut, der beweist, daß es wohl für uns alle gesünder ist, daß die Steinzeit samt ihren Sauriern lange hinter uns liegt.

Dino Wars ist eine Art Schachspiel, zumindest ist das Spielfeld wie ein solches aufgebaut. Nur daß anstelle von Dame, Turm und Bauer, Brontosaurus, Dimetrodon oder Stegosaurus auf dem Spielfeld Platz genommen haben. Es stehen fünf Landschaften zum Austragen der Kämpfe zur Verfügung (Savanne, Vulkanlandschaft, Dschungel, Wüste und ein normales Schachbrett).

Jeder Spieler ist im Besitz von 17 Sauriern und einem „Dino-Ei". Das eigene Ei befindet sich jedoch im Besitz der gegnerischen Mannschaft. Es ist natürlich eine Selbstverständlichkeit, daß der „flüssige Nachwuchs" nicht in feindlicher Hand bleiben darf. Also wird zum Sturm geblasen und alles daran gesetzt, das Ei auf die eigene Seite zu bringen.



»DINO WARS – eine urige Idee«



Die Saurier sind jedoch alle unterschiedlich stark. Stößt ein Saurier nun mit einem der gegnerischen zusammen, schaltet der Compi auf eine Actionsequenz um, und die Dinos müssen miteinander kämpfen. Hier kommt es dann in erster Linie auf die Stärke, aber auch auf die angewandte Taktik an. Diese Sequenz ist mit sehr schön gezeichneten Grafiken und Urgeschrei (FX) ausgestattet.

Für diejenigen, die zu faul zum Kämpfen sind oder den Arcade-Teil einfach nicht mögen, besorgt der Compi diesen Part. In diesem Fall bekommt der Spieler nur das Ergebnis mitgeteilt. Es besteht auch die Möglichkeit, nur im Strategie- oder nur im Actionteil zu spielen. Bei letzterem zählt das kämpferische Können only, wobei die Wertung nach Punkten und Zeit erfolgt. Besondere Leistungen werden natürlich mit Extrapunkten belohnt.

Aus diesem einen Programm kann man – wenn's beliebt – 26 Games machen. Die Dinos sind unterschiedlich stark. Um die Stärke zu ändern, muß nur der entsprechende Menüpunkt angewählt werden, und schon kann's mit der Kräfteverteilung losgehen. Aber auch die Artenverteilung kann geändert werden. Der Spieler ist in der Lage, sich seine eigens konstruierte Armee aufzustellen und diese in 26 Varianten abzuspeichern, um dann, wann immer es gefällt, mit diesen Konstellationen zu spielen.

Für alle Wißbegierigen hat sich das Programmier-Team *Digitek* was Besonderes einfallen lassen: eine Enzyklopädie. Dort kann der User beispielsweise erfahren, wie diese Urviecher überhaupt entstanden sind, wo und wie sie lebten und wie sie schließlich zu Fossilien wurden.

Auch über archäologische Arbeit und Funde hinaus kann der Spieler mit Hilfe des kleinen Nachschlagewerkes allerlei in Erfahrung bringen. Es werden sogar Thesen aufgestellt, aus welchem Grund die Saurier ausstarben. Alle zusammengetragenen Infos über die Riesen wurden mit tollen, zum Teil animierten und digitalisierten Illustrationen vervollständigt.

Mit der Bewertung für Dino Wars habe ich mich ein wenig schwer getan. In der Redaktion gab's über dieses Game recht geteilte Meinungen. Schließlich habe ich dann aber doch den Hitstern vergeben, muß diesen jedoch ein wenig einschränken: Für Historiker und wißbegierige Strategen ist dieses Game sicherlich der Knüller. Den hartgesottenen Action-Freaks ist jedoch tunlichst abzuraten. Trotzdem: Strategie, Kreativität, Augenschmaus, gute verschiedene Sounds, und lernen kann man auch noch was – Dino Wars hat den Stern verdient! ■

Sandra Alter

Grafik	**10**
Anleitung	**9**
Spielaufbau	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Macht echt SPASS!

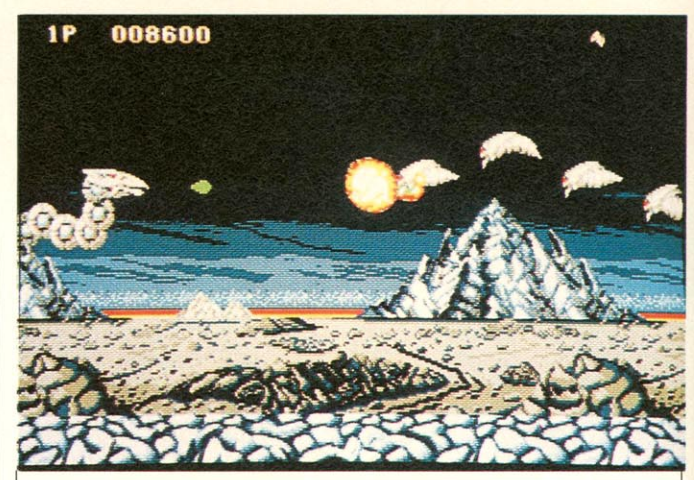


Titel: Saint Dragon, **System:** Amiga (getestet), Atari ST (reingeschaut), **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Storm, England, **Muster von:** Storm.

Die Macher von *Ninja Warriors* zeichnen auch für die Umsetzung des Automaten-Ballergames SAINT DRAGON verantwortlich, das unter der Regie des englischen Softwareproduzenten STORM hergestellt wurde.

Wie der Titel des Spielchens schon erahnen läßt, schlüpft Ihr in die Rolle eines gutmütigen Drachens, der Jagd auf das Böse macht. So gilt es, ein gutes halbes Dutzend Levels von allerlei Ungeziefer zu säubern. Während es innerhalb der vertikal scrollenden Levels noch relativ gemäßigt zur Sache geht (zumindest in der Anfangsphase), stellen die Endgegner schon ein größeres Übel dar. Kurzum: garantierter Spielspaß.

Die Umsetzung vom Automaten konnte durchaus überzeugen. Dies fängt schon mit dem Continuous Loading System (CLS) an, welches störende Ladezeiten während des Ballerns erspart. Amiga und Atari ST unterscheiden sich in puncto Grafik kaum. In beiden Fällen bietet Euch Saint Dragon nämlich eine abwechslungsreich gestaltete Landschaftsgrafik, gepaart mit teilweise sehr originell aufgemachten Sprites. Das Zwei-Wege-Scrolling fiel dagegen eher dürftig aus, ruckelt es doch gerade auf dem Atari ST erheblich. Der Sound sowie die FX wußten auf dem Amiga durchaus zu überzeugen, wogegen der ST eindeutig ins Hintertreffen gerät. Alles in allem dürfte Saint Dragon gerade für heißhungrige Ballerfans interessant sein, doch auch „Otto-Normal-Verbraucher" kommt auf seine Kosten. ■ *Torsten Blum*



Der heilige Drachen lehrt den Nasties das Fürchten . . .
(Foto: Amiga)

	Amiga/ST
Grafik	**9/9**
Sound	**8/7**
Spielablauf	**8/8**
Motivation	**9/9**
Preis/Leistung	**8/8**

400.000!

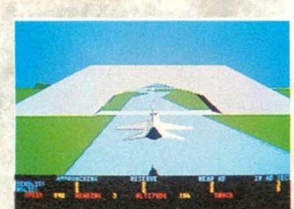
AMIGA 90
Köln
09.-11.November 1990
Halle 12, Stand 422

MISSION DISK
VOLUME 2 VOLUME

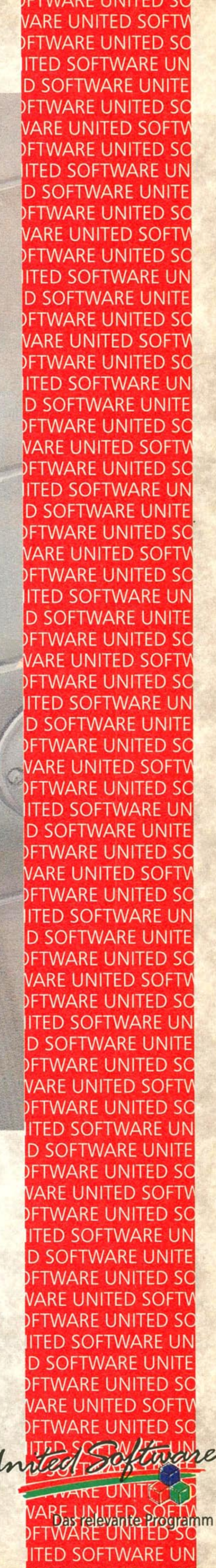
THE BEST JUST GOT BETTER!

Aber wahrscheinlich noch mehr haben sich bisher weltweit für Falcon F-16 entschieden, allein 70.000 davon in Deutschland.

Selbst nach mehr als zwei Jahren ist Falcon immer noch einer der besten Flugsimulatoren auf dem internationalen Markt. Er wurde nahezu mit allen Preisen ausgezeichnet. Der unglaubliche Erfolg bestätigt die Einschätzung des Programmes als einen Klassiker. Mit der Mission Disk 1 wurden die Falcon-Piloten neu herausgefordert.
Jetzt verlangt Spectrum Holobyte mit der zweiten Zusatzdiskette von allen das Letzte. Lust auf neue Missionen? Jetzt möglich mit Amiga und Atari ST.

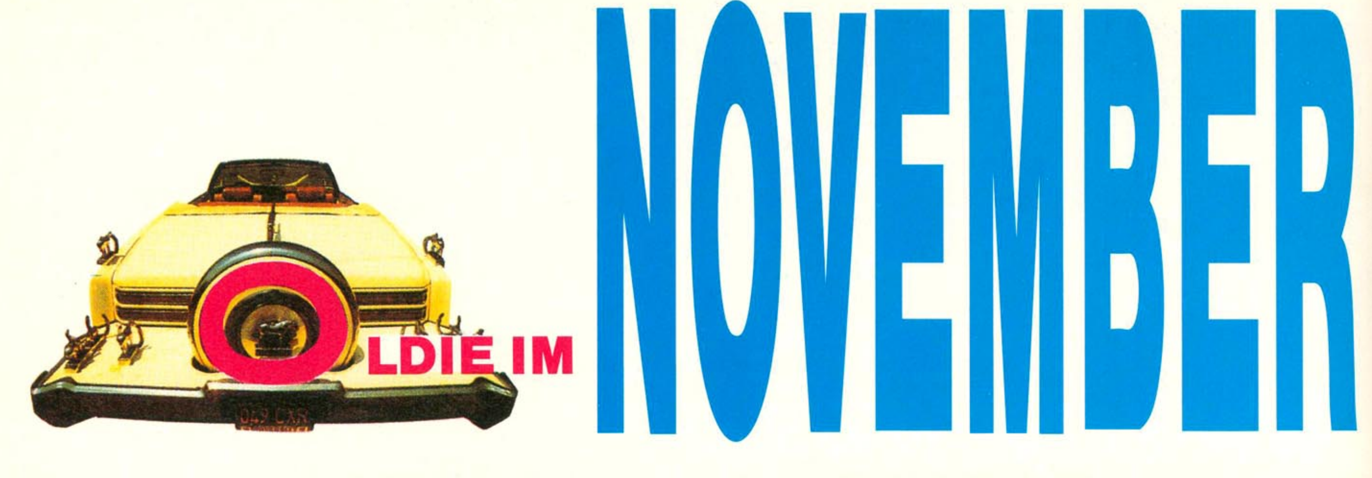




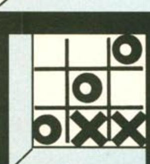


United Software
Das relevante Programm

Spectrum HoloByte™
Mirrorsoft



„Wo sind meine Enten?"



Titel: Battleships, **System:** Amiga, Atari ST (entstaubt), C-64, Schneider, Spec(k)trum (abgehangen), **empf. VK-Preis:** ca. 20 Mark, **Hersteller:** Encore (Elite), England, **Muster von:** Bomico, Kelsterbach.

A6, B8, B9, B10 – Wasser, Treffer, Treffer, Treffer – versenkt! Na, was kann das anderes sein als Schiffeversenken. Die „Kleinen" wie die „Großen" spielen's in nicht vergehen wollenden Schulstunden, Rainer Maria Ehrhard spielt's nachmittags im HR 3 mit seinen Hörern (Entensuchen), und ich spiele es an langweiligen Sonntagabenden mit meinem Kumpel. Doch wir begnügen uns natürlich nicht mit Bleier und Papier. Wir brauchen die harte Action vor Augen: BATTLESHIPS. Wehmütige „Uuh's" und „Aah's" plus höhnisches Gelächter sind dann aus Uwes Wohnzimmer zu vernehmen. Wunderschön, die gegnerischen Schiffe erst einknicken und dann sinken zu sehen – schmerzhaft, wenn sich die Wogen über den eigenen langsam glätten.

Simpel zu verstehen und Spielspaß über Jahre, diese beiden Punkte zeichnen einen Klassiker aus. Schiffeversenken ist eines der Games, was klassischer eigentlich gar nicht mehr sein kann. Trotzdem gibt es hierzu noch eine Steigerung: BATTLESHIPS.

Das Spielprinzip ist das gleiche wie auf dem Papier. Zwei Drittel des Screens nimmt das Spielfeld ein. Am Rand sind die sechs schön gezeichneten Schiffe zu sehen, die auf dem Raster verteilt werden sollen. Per Mausklick werden sie in die heiße Seeschlacht geschickt. Der Standpunkt der Schiffe will natürlich gut überlegt sein, denn der Gegner schläft nicht! Mit der rechten Maustaste können die Schiffe gedreht und gewendet werden, solange, bis eine geniale Stellung dabei herauskommt. Wenn beide Spieler ihre Schiffe verteilt haben, kann's dann endlich ganz heiß hergehen! Mit den 24 Schuß, die jeder Spieler am Anfang zur Verfügung hat, läßt sich schon mal was anfangen; vorausgesetzt, es wurde eine halbwegs funktionierende Strategie ausgeklügelt.

Nach dem Setzen der Schüsse (Kreuze, die auf dem Spielbrett erscheinen ...), dreht der Compi dann voll auf: In einer Actionsequenz sind die zu beschießenden Schiffe zu sehen, und im Vordergrund des Bildes befinden sich zwei dicke, fette Kanonenrohre. Kaum ist dieses Szenario erschienen, wird auch schon zum Sturm geblasen. Während die Schüsse aus den Kanonen auf die Schiffe zurasen, mischen sich nun noch Zweimotorige im Tiefflug mit ins Gefecht. Diese werfen jedoch keine Bomben ab, sondern dienen nur der ersten allgemeinen Verunsicherung. Sie kommen auf den Spieler zugeflogen, und kurz bevor sie die Scheibe des Monitors zerstören würden, um in den Wohnraum zu fliegen, drehen sie nach links, rechts und oben ab.



Das war's dann wohl? *Foto Amiga*

Für jedes Schiff, was vollständig versenkt wurde, gibt's vier Schuß Abzug für den „Reeder". Aber erst, wenn alle Schiffe bis auf den Zweier versenkt sind, kommt die rechte Gemütlichkeit auf. Jetzt geht nämlich die Sucherei los, und der Gegner hat so genügend Zeit, die feindlichen Bootchen auszumachen.

Der Sound, der zu diesem Game gehört, hätte nicht besser sein können. Paßt ausgezeichnet zum Spielgeschehen (halt wie bei „Der große Preis" beim „Risiko").

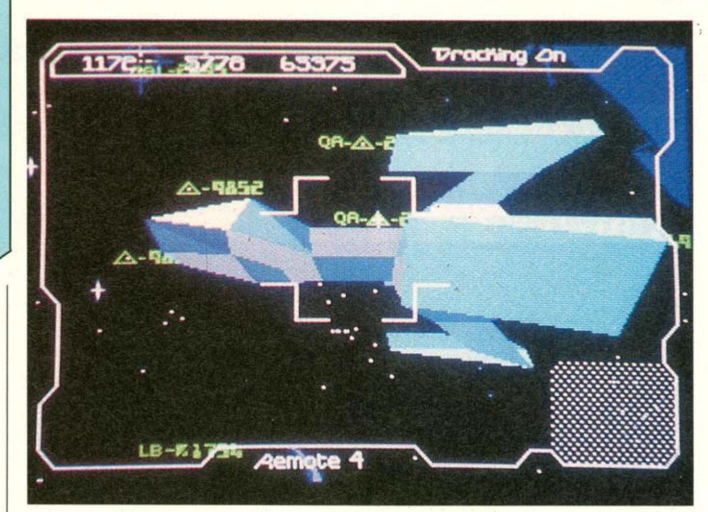
Heute gibt's die Seeschlacht schon für nur schlappe 20 Huhns. Wer da nicht zugreift, ist selbst schuld! Battleships ist ein Uralt-Spielprinzip, simpel, aber super – einfach nicht kleinzukriegen. ■

SANDRA ALTER

Grafik	**8**
Sound	**9**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**11**

Rächer im Anflug

Titel: Magic Fly, **System:** Atari ST(E), **empf. VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** Electronic Arts, Langley, England, **Muster von:** Hersteller.



Die Ceti-Triaden müssen sich warm einpacken. Lange hat die Mafia die Menschheit von Drogen abhängig gemacht und die Kriminalität gefördert. Jetzt schlägt die Regierung zurück. An Bord der ultramodernen MAGIC FLY dringt Ihr in das gegnerische Hauptquartier, einen Erzplanetoiden, ein. In einem schier endlosen Stollenlabyrinth navigiert und schießt Ihr Euch bis zu vier strategischen Einrichtungen durch. Dabei ist es mit dem Abballern nicht getan: Bevor Ihr die Feindflugzeuge und empfindlichen Zentren vernichtet, müßt Ihr möglichst viele Informationen über sie sammeln. Krönender Absch(l)uß: Die gegnerische „Motte" – Antwort der Mafia auf Eure „Fliege".

Damit die Hatz spannend bleibt, gibt es jede Menge fliegende und stationäre Abwehranlagen, Hindernisse, aber auch Möglichkeiten, Energie zu laden oder Informationen einzuholen. Die Gänge sind in fünf Zonen aufgeteilt. Je nachdem, ob Ihr Euch in der Mitte, rechts, oben usw. haltet, werdet Ihr in Kurven automatisch in bestimmte Abzweigungen gelenkt. Ihr könnt beliebig viele Spielstände speichern (fünf pro Extradisk). Neben dem technisch-futuristisch gestalteten Hauptbildschirm lassen sich diverse Informationen aufrufen.

In puncto Ton hat sich seit unserer Vorabversion (im letzten Heft, S. 84) leider nicht viel getan. Magere Effekte begleiten das Spiel, eine piepsige Titelmelodie leitet sie ein. Gesteuert wird mit Maus *und* Joystick – präzise, aber gewöhnungsbedürftig. Die ansehnliche 3-D-Vektorgrafik wird auf Wunsch durch Verzicht auf die Farbauffüllung noch flotter. Die für den STE versprochenen Extrafarben sind allerdings sparsam verteilt.

EA-typisch ist die Anleitung: Deutsch, praktisch, gut. Das Handbuch dient auch zur Symbolabfrage bei unerläßlichen „Boxenstops". Einziger Wermutstropfen ist die Absturzgefahr bei Fehlbedienung, sonst surrt die Fliege munter vor sich hin. *Powerdrome*-Fans bekommen ein Rennerlebnis hoch drei, Taktiker dürfen sich die Finger wundklicken. Action für alle, haarscharf am Hit vorbei. ■

Eva Hoogh

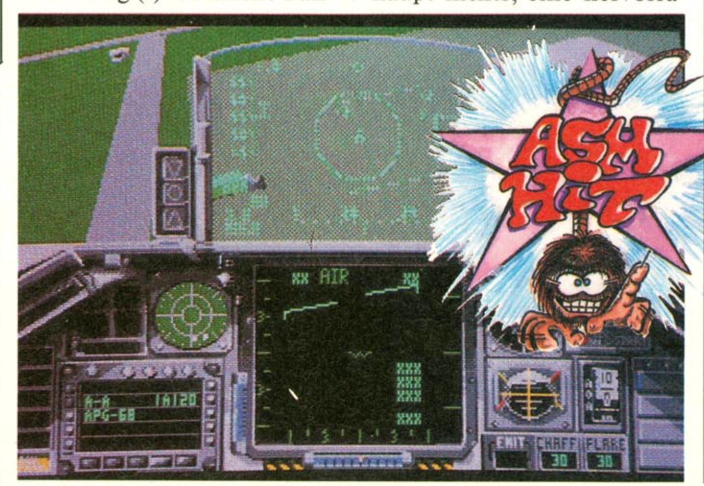
Grafik	9
Sound	4
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

NEUE HORIZONTE

Titel: Falcon Mission Disk Vol. II, **System:** Atari ST, Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Spectrum HoloByte, **Muster von:** Wial-Versand, Tel: 08142/8273.

Nun endlich ist sie da, die MISSION DISK VOL. II des legendären FALCON von SPECTRUM HOLOBYTE. Als leidenschaftlicher Falcon-Fan wartete ich natürlich schon lange auf die zweite Disk, und das Warten hat sich – wie ich meine – auch gelohnt.

Wie üblich stehen wieder zwölf mehr oder weniger knallharte Missionen zur Auswahl. Dazu gibt es ein „Gesamtziel", nämlich die zahlenmäßige Überlegenheit auf dem Schlachtfeld zu erlangen. Die Ausführung der einzelnen Missionen gestaltet sich insgesamt schwieriger als bei den Vorgängern, da ständig (!) feindliche Panzer, Flugzeuge und Hubschrauber den eigenen Stützpunkt angreifen. Dies bedeutet, daß man sofort seinen geplanten Angriff abbrechen und die Basis unterstützen muß. Es bringt nämlich überhaupt nichts, eine hervorragende Mission zu fliegen und im Anschluß als Kriegsgefangener zu enden, weil die feindlichen Einheiten sich über die Basis hergemacht haben.



Ansonsten hat sich nicht viel geändert, die Grafik ist so gut und fix wie üblich, die Soundeffekte sind nach wie vor dieselben. Aber etwas Entscheidendes hat sich geändert: die Falcon! Nun wird nämlich die technisch überholte F-16C geflogen, die unter anderem bessere Waffensysteme an Bord hat.

Für alte „Falcon-Hasen" mehr als nur ein Muß! ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	10
Anleitung	9
Realitätsnähe	11
Motivation	11
Preis/Leistung	10



Titel: Mean Streets, **System:** Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** U.S. Gold, **Muster von:** Hersteller.

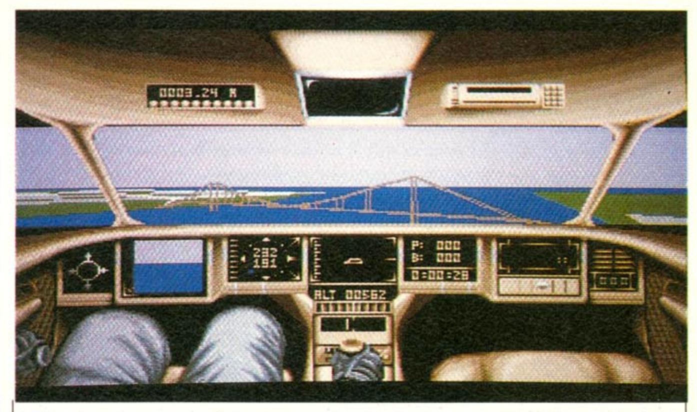
ADVENTURE MISCHMASCH

San Francisco, 2033. Tex Murphy, Privatdetektiv, bekommt einen neuen Auftrag. Sylvia Linsky bittet ihn um Aufklärung der Todesumstände ihres Vaters. Er soll von der Golden Gate Bridge gesprungen sein. Selbstmord? Sylvia glaubt nicht daran. So beginnt eine wilde Hatz durch Nordkalifornien. MEAN STREETS heißt das AMIGA-Spiel, U.S. GOLD zeichnet verantwortlich.

Dr. Linsky, der Tote, war maßgeblich an einem Geheimprojekt beteiligt. War eine Verschwörung im Gange? Welche Rolle spielt seine zurückhaltende Verlobte? Hat Sylvia etwas zu verbergen?

Im futuristischen Schwebeauto düst Ihr als Murphy herum, sammelt Indizien, Zeugenaussagen ... und jede Menge schlechter Erfahrungen. Ohne Gewalt geht es in diesem Gemischt-Adventure leider nicht zu, ohne Überraschungen aber auch nicht. Ihm zur Seite, oder vielmehr zur Telefonleitung, stehen die Helferinnen Vanessa und Lee. Wie andere Personen und Szenen sind auch sie mitsamt Sprachausgabe digitalisiert und teils animiert.

Englisch, wie die Screen-Meldungen, ist die Anleitung. Auch hier werden Worte aus dem Handbuch abgefragt. Fast tonlos geben sich der kurze Vorspann und die weitere Handlung. Kein Ohrenschmaus als Spielanreiz.



Hindernis voraus! *Foto: Amiga*

Große Teile des Spiels verbringt man im Kampf mit der eigenwilligen Maus-/Tastensteuerung. Das Navigieren über die Highways und die umständliche Bedienung zerstückeln den Spielfluß unnötig. War *Operation Stealth* (siehe ASM 10/90) schon eine arge Mischung aus Action- und Denk- bzw. Texteinlagen, so geht Mean Streets noch weiter. Ein Potpourri aus verschiedenen Spielprinzipien – und dies im wahren Sinne des Wortes: *pourri* = frz. „verdorben". So manchem Adventurefan wird dieses Gemisch doch auf den Magen schlagen. ■

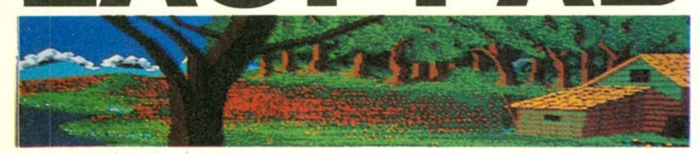
Eva Hoogh

Grafik	7
Parser/Steuerung	7
Handlung	6
Atmosphäre	6
Preis/Leistung	6



Dreh- und Angelpunkt: Das Wasserschloß

DIE ZEIT LÄUFT AB





Titel: Das Stundenglas, **System:** PC (getestet), Amiga, Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Software 2000, Plön, **Muster von:** Hersteller.

Was ist das für eine Zeit, in der wir leben? Es ist die des großen Umbruchs, der Technik und des Fortschritts. Aber sind wir nicht schon zu weit fortgeschritten? . . . Zweifelsohne lassen sich die Zeichen unserer Zeit mit verrückt und völlig verdreht beschreiben. Darüber sollte man einmal ernsthaft nachdenken, denn die Zeit verbindet die Menschen, verknüpft sie, wie ein engmaschiges Netz. Der Autor Harald Krüger *hat* darüber nachgedacht. Aus diesen Gedanken spann sich eine Idee und so entstand DAS STUNDENGLAS aus dem Hause SOFTWARE 2000.

Harald Krüger hofft, mit seinem Erstlingswerk auch Eure grauen Zellen zu diesem Thema in Bewegung bringen zu können. Die Aufgabe besteht darin, zwei Zauberer zu finden, die beide im Besitz von Sand sind. Dieser Sand gehört zu einem Stundenglas, daß die Zeit der Welt bestimmt, die, bis das Game gelöst wurde total verkehrt abläuft. Um nun das richtige Maß der Zeit wiederzufinden, muß der Sand beider Zauberer vermischt und neu eingefüllt werden.

Das Spiel beginnt in der normalen Welt. Dort ist allerdings eine Katastrophe passiert. Es ist alles verseucht, die Städte und Dörfer sind, bis auf einige Vandalen und Plünderer, menschenleer, teilweise niedergebrannt oder zerstört. Der Spieler befindet sich in einer dieser Städte. Suchend schaut er sich um, sieht ein paar dunkle Gestalten auf sich zukommen und flüchtet sich in einen heilgebliebenen Spielwarenladen am Ende einer langen Straße.

Nachdem die Tür verschlossen ist und man sich in Sicherheit wiegen kann, beginnt die Suche. In einer Ekke des Geschäftes findet man eine alte eisenbeschlagene Truhe. Nachdem man den 96sten Eisenstift (steht in der Anleitung) gedrückt hat, findet man in einer Art Geheimfach einen Schlüssel, mit dem sich die Truhe öffnen läßt. Versucht man nun, in die Truhe hineinzusteigen, steigt plötzlich ein heller Strahl aus ihr auf, der Dich aufsaugt.

Nun findest Du Dich in einer anderen Welt wieder, und die Suche nach den Stundengläsern kann beginnen. Mit einem Boot wird der Weg zu einem Wasserschloß fortgesetzt. Dort erhält man wichtige Informationen, und es ist auch ein allgemeiner Bezugspunkt im Spiel. Und wieder geht's mit der Nußschale weiter zu einem Bootssteg, der nahe dem Schloß liegt.

Hier beginnt die eigentliche Suche. Du wirst einen Drachen, eine Hexe, einen Troll, aber auch „normale“ Menschen wie Schmied, Wirt, Fischer oder Pfarrer treffen. Mit allen kann man ausgiebige Gespräche führen. Weiterhin sind alle im Besitz einer bestimmten Münze. Diese brauchst Du, um zu des Rätsels Lösung zu gelangen.

Aber wie es meist so ist: Kaum etwas ist umsonst. Die Seeschlange, beispielsweise, will einen Dudelsack, weil sie meint, von Nessy, dem Seeungeheuer von Lochness, abzustammen und somit zur Familie der Schotten zu gehören. Der Schmied wünschst sich sehnlichst einen neuen Hammer, usw.. Nur der Pfarrer erweist sich, seiner Art entsprechend, als sehr mildtätig und schenkt Dir seine Münze.

Auf der einen Seite jeder Münze befindet sich ein Symbol, auf der anderen eine Zahl. Diese Zahlen finden sich auf steinernen Torbögen wieder, die überall in der Gegend verstreut herumstehen. An jedem Torbogen befindet sich auch ein Schlitz, in den man die Münze mit der entsprechenden Zahl hineinstecken kann. Wenn Du das getan hast, stell' Dich unter den Torbogen, und Du wirst die Sterne sehen. Psssst . . . mehr wird nicht verraten.

Stundenglas war – bevor es zur Endproduktion kam – ein reines Textadventure. Die Grafiken sind nachträglich gezeichnet worden. Vielleicht ist dies der Grund dafür, daß sie nicht ganz so gut gelungen sind. Man sollte sich während des Spielens auch nicht zu sehr an die Bilder klammern, sondern lieber mehr am Text orientieren. Der deutsche Parser versteht (PC) Umlaute und ß, was bei anderen Adventuren nicht unbedingt „selbstverständlich“ ist. Die F-Tasten sind mit den wichtigsten Befehlen belegt, so daß die Eingabe erleichtert wird.

Aber eben dieser Parser weist auch Fehler auf, die aber nicht überbewertet werden sollten. Denn: Dafür wiederum wird die Geschichte in schöner Form erzählt, und im Gespräch mit im Spiel vorkommenden Personen erlebt man oft Überraschungen, die nur zum allgemeinen Amusement dienen. Allerdings ist meiner Meinung nach der Preis für dieses Adventure zu hoch angesetzt. Für 100 Märker sollte es dann allerdings fehlerlos sein.

Ein weiteres Manko sind sicherlich die Grafiken. Wer Text-only arbeitet, wird nicht gestört. Derjenige aber, der sich gern an einem Augenschmaus erfreut, wird etwas enttäuscht sein. ■

Sandra Alter

Grafik	**3**
Parser	**7**
Handlung	**9**
Atmosphäre	**8**
Preis/Leistung	**7**



Farbenpracht für VGA



Titel: The Living Jigsaws, **System:** PC mit Grafikkarte, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Miles Computing, Kalifornien/The Software Business, London, **Muster von:** Jeremy Cooke/SPL, London, England.

Wer Puzzles liebt, aber regelmäßig verzweifelt, wenn der Hund wieder Teile verspeist hat, kann jetzt aufatmen. MILES COMPUTING hat ein Einsehen und 15 Bilder für den PC gezeichnet. Nichts liegt mehr herum (außer den Disketten... ?), nur das englische Handbuch als Abfrageobjekt sollte geschützt lagern. Der Titel: LIVING JIGSAWS.

Vier einstellbare Schwierigkeitsgrade, acht wählbare Puzzleteil-Formen sowie wunderschöne, animierte Grafiken (unter VGA) sollen die Trennung vom Geld erleichtern. Vom Teilebildschirm übertragt Ihr die Stücke per Tasten oder Mausklick auf den Zielbildschirm. Zum Erleichtern der Orientierung läuft ein Männchen durch das zerstückelte Bild. So erkennt Ihr zusammen gehörende Teile. Selbstverständlich lassen sich ein Blick auf das fertige Bild werfen und Spielstände – am besten auf Festplatte – speichern. Ein hilfreicher Gnom trägt Euch auf Wunsch einzelne Stücke an die richtige Stelle. Man sollte ihn indes nicht überstrapazieren.

Mittels Hilfsfunktionen könnt Ihr jedes Teil korrekt ausrichten – und hier liegt einer der beiden Schwachpunkte. Wer keine Geduld aufbringt, sondern sich zuviel helfen läßt, nimmt sich ganz schnell die Freude am ohnehin begrenzten Spiel. Kennt man das Bild zu gut, nützt auch der höchste Schwierigkeitsgrad am Ende nicht mehr. Zweite Einschränkung: Die üppige, animierte Farbenpracht entfaltet sich nur Besitzern eines VGA-PCs mit 512 KByte Arbeitsspeicher. Die selbst auf schnellen ATs beachtliche Rechenzeit kann man durch Abstellen der Animation zwar verkürzen, die Besonderheit des Spieles geht dabei jedoch verloren. Ganz trübe sieht's mangels optischen Anreizes für EGA- und gar CGA-Besitzer aus. VGA-User (in spe) sollten aber einen Blick riskieren. ■

Eva Hoogh





Gleich ist's geschafft!

	CGA/EGA/VGA
Grafik	**5/7/10**
Anleitung	**9**
Spielaufbau	**7-8**
Motivation	**4/6/8**
Preis/Leistung	**4/6/8**

DUNKING



Titel: Future Basketball, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Hewson, England, **Muster von:** Hewson.

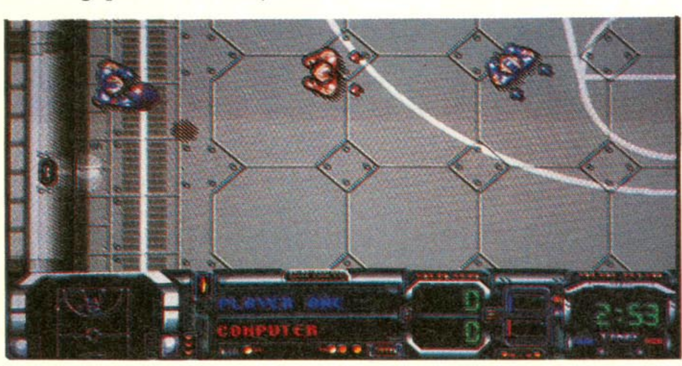
Alle Welt scheint so langsam in die Untergangsstimmung zu verfallen: In zwei Jahren soll der Komet einschlagen, die Wälder krepieren vor sich hin, Kohl wird wieder Kanzler – doch es gibt auch Lichtblicke: Gemeint ist nicht die deutsche Wiedervereinigung, nee, gemeint ist das neueste Werk aus dem Hause HEWSON mit dem ach so verheißenden Titel FUTURE BASKETBALL. Das Szenario zu diesem Game stellt man sich bei Hewson dabei ungefähr so vor: Die Arbeitslosigkeit hat beängstigende Ausmaße angenommen (in England?), die Massen werden unruhig und machen Zoff. Abhilfe schafft ein altrömisches Konzept: Brot und Spiele. Dafür wird eine neue Basketballiga ins Leben gerufen, die mit einem Mindestmaß an Regelwerk ein Maximum an Brutalität verspricht. Das körperlose Spiel ist passé, es darf nach Herzenslust gerempelt und gefoult werden. Lediglich drei Dinge müssen noch beachtet werden: Bälle dürfen nicht über die Mittellinie zurückgepaßt werden, bei Würfen ins Aus oder bei Korberfolg ist der Gegner wieder am Zug. Ansonsten geht's zünftig zur Sache!

Wählen darf der Spieler vor Beginn eines jeden Matches zunächst den Schwierigkeitsgrad, die Spieldauer sowie die Spielart. Im Einzelmatch, das man wahrlich nicht mit „Freundschaftsspiel" umschreiben kann, geht's lediglich um den Gewinn dieses einen Spiels, im Ligamodus wird hingegen in drei Divisionen um die Meisterschale gefightet. Klarer Fall, daß man als Neuling zunächst in der dritten Division beginnt. Neben der obligatorischen Option, Spielstände abspeichern zu können, darf im Ligamodus auch die Mannschaftsaufstellung mit einer minimalen Taktikvorgabe bestimmt werden. Ferner gibt's einen Transfermarkt, auf dem Spieler eingekauft oder verkauft werden können. Dem Anfänger sei jedoch zu raten, erstmal gehörig Spiele zu gewinnen, um dann mit einem guten finanziellen Polster echte Topspieler an Land zu holen. Aber keine Angst: Derlei stretegischer Kram spielt bei Future Basketball eher eine untergeordnete Rolle.

Worauf es eigentlich ankommt, sind gute Reflexe und eine gute Wurf- und Fangtechnik. Der Ball verschwindet nämlich wie nix im Aus, gezielte Pässe sind durch das weitläufige vertikale Scrolling des Spielfeldes nicht ganz einfach. Die beste Technik scheint mir das andauernde Rempeln des Gegners und das Fischen von Bällen aus der Luft zu sein. Einfach den Ball nach vorne spielen und hoffen, daß da einer der eigenen Jungs steht, der den Ball vom Gegner abluchsen oder das Ding gar fangen kann. Im Gegensatz zum Passen ist der Korbwurf übrigens außerordentlich simpel: Ihr müßt einfach *stehenbleiben* und dann den Feuerknopf drücken. Je nach Entfernung zum Korb ist der Ball dann ziemlich sicher drin.

Alte Hasen werden jetzt sicher schon bemerkt haben, daß Future Basketball verteufelt viele Ähnlichkeiten zum Klassiker *Speedball* hat. Und tatsächlich: Das Scrolling, die Vogelperspektive, die Power-ups, ja, sogar das Design der Grafik entspringt wohl kaum eigenen Ideen. Liebe Freunde bei Hewson: Wenn Ihr aber schon kupfern müßt, dann bitte besser! Future Basketball kann seinem großen Vorbild nämlich keinesfalls das Wasser reichen. Durch die zahlreichen Auswürfe wird der Spielfluß andauernd unterbrochen, zudem sind Einwürfe mehr eine Strafe als eine Hilfe, da sie vom Gegner meistens ganz locker abgefischt werden können. In den leichteren Spielstufen habe ich mit dieser Technik ganz locker 20:0 gewonnen. Ist doch öde, nicht? In späteren Spielstufen und vor allem zu zweit kann Future Basketball jedoch 'ne ganze Ecke Spaß machen, so daß die Anschaffung des Spiels kein Schuß in den Ofen ist. Doch angesichts der starken Konkurrenz und der vielversprechenden Infos zu dem in Kürze erscheinenden SPEEDBALL II solltet Ihr lieber noch ein bissel warten oder Euch *Speedball* im Rahmen einer Compilation besorgen. Das lohnt sich auf alle Fälle! ■

Michael Suck



Grafik/Animation	9
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

RACING



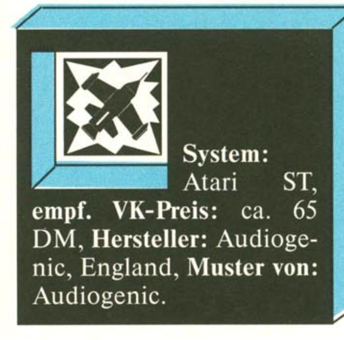
Titel: Kentucky Racing, **System:** C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 10 DM (Kass.), **Hersteller:** Alternative Software, England, **Muster von:** 27 39 42

Schweren Herzens, aber nicht ganz unberechtigt, mußte ich dem Budget-Game KENTUCKY RACING aus dem Hause ALTERNATIVE SOFTWARE das Simulationspiktogramm verleihen. Allerdings ließen sich schwer gesundheitsgefährdende Lachkrämpfe kaum vermeiden, denn dieses Game ist schlicht und einfach eine Simulation jener bekannten Jahrmarktbuden, bei denen ein fiktives Pferderennen mit dem Werfen eines Balles ausgetragen wird. Und das geht so: Auf einer Schräge wird ein Ball gerollt, der möglichst in eins der vorhandenen Löcher kullern soll. Je schwieriger ein bestimmtes Loch zu treffen ist, desto weiter wird das eigene Pferd auf einer Schiene nach vorn bewegt. Wer zuerst die Ziellinie erreicht hat, hat gewonnen – bei der Simulation gibt's jedoch nur wertlose Gummipunkte. Ein bis zwei Spieler können so bei Kentucky Racing gegen ein bis zwei Computergegner antreten. Die Steuerung ist ganz witzig, da ein hin- und herflitzender Cursor sowie eine variable Powerleiste eine geschickte Wurftechnik voraussetzen. Es gibt sogar neun verschiedene Tracks – jedoch nur mit unterschiedlicher „Lochverteilung". Trotz „angemessener" Grafik und erträglichem Sound krankt Kentucky Racing jedoch am oberhohlen Spielablauf – mehr als dreimal macht das Game echt keinen Spaß. ■

Michael Suck

Grafik	4
Sound	5
Spielablauf	2
Motivation	2
Preis/Leistung	3

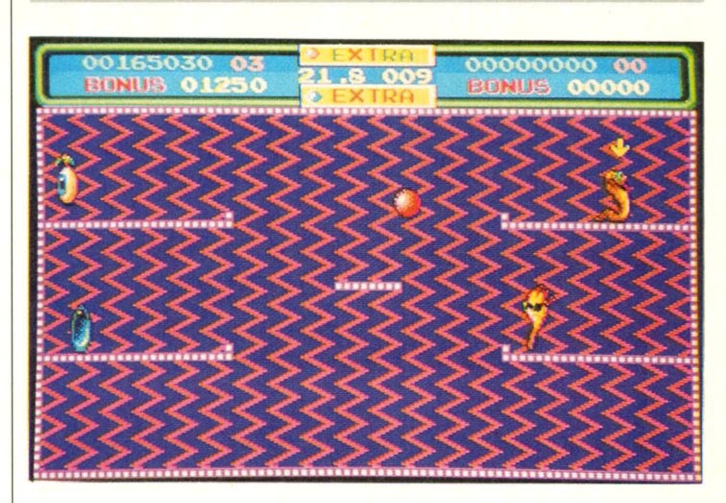
Helter Skelter



System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Audiogenic, England, **Muster von:** Audiogenic.

Dem guten Paul McCartney wird's egal sein, wie gut wohl ein Spiel abschneidet, das den alten Beatles-Titel HELTER SKELTER trägt. Warum auch? Schließlich hat der Mann Cash genug. Viel wichtiger dürfte es dem Hersteller AUDIOGENIC sein, wie gut diese Oldie-Konvertierung bei den Fans ankommt. Ganze vier Jahre ist das Game nämlich schon alt, besitzt aber immer noch peppigen Spielwitz. Der Grund: Der Spieler steuert einen Ball und muß damit verschiedene Tierchen in einer bestimmten Reihenfolge niederbouncen. Der Gag: Die Steuerung ist nix für schwache Nerven, da der Ball neben fiesen Trägheitseffekten auch nur dann höher springt, wenn er per Feuerknopf kräftig nach *unten* gezogen wird. Zur wüsten Rödelei kommen noch die Schweißperlen auf der Stirn, denn als weiteres Handicap gibt's ein knapp bemessenes Zeitlimit für jedes Level. Klar, das Spielprinzip ist simpel, aber der Spaß ist ungleich höher. Außerdem verharrt die Konvertierung technisch nicht auf dem Stand von 1986, sondern bietet vierstimmigen (!) Digi-Sound, eine erstklassige Animation und nett gerasterte Backgrounds (leider ohne Inhalt...). Gar nicht übel, das Ding! ■

Michael Suck



Grafik	6
Sound	10
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Klein, grün, putzig – gut!



Titel: Globulus, **System:** Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 85DM, **Hersteller:** InnerPrise Software, **Muster von:** InnerPrise Software.

Klein, rund, grün und popelig sieht er aus, der niedliche Held des InnerPrise-Software-Produktes Globulus, das diesen Monat frisch auf meinen Schreibtisch flatterte. Des Spielers Aufgabe besteht im folgenden darin, seinen popeligen Freund durch zig Level zu steuern, ohne dabei mit den nicht gerade freundlichen Sprites der „Gegenseite" zu kollidieren. Diese gibt's allerdings zuhauf, so daß die Aufgabe gar nicht so leicht ist, zumal überall in den Leveln fiese Dinge eingebaut sind.



In den Anfangsleveln hat man meist noch genügend Zeit, doch schon recht bald wird's knapp.

Hier einige Beispiele: Eisflächen (Steuerung unmöglich), schwarze Löcher (Vorsicht, nicht hineinfallen!), Strombarrieren (nicht vergessen: Globi ist nicht Robocop!) und und und.

Die Level bestehen stets aus mehreren Ebenen. Da „klein Globulus" aber nicht hochspringen kann, hat er sogenannte „Flippers", die den gesamten Screen umdrehen. Oben ist also unten und umgekehrt. Die Anzahl der Flippers ist allerdings genauso begrenzt wie die Bomben und Smart Bombs, die der rundliche Held anfangs mit sich führt. Durch Aufsammeln blauer Kügelchen kann er aber nach jedem erfolgreich überstandenen Level solche Dinge oder gar ein Extraleben kaufen.

Globulus ist ein erfrischend neues Game, das nicht nur gut konzipiert, sondern auch klasse umgesetzt wurde. Von der technischen Seite her ist das Game zwar kein Meisterwerk, doch die Grafik ist gut, lustig und farbenfroh. Eine Mozart-Komposition als Titelmelodie und zum Spiel passende Sounduntermalungen tun ihr übriges, um aus Globulus ein kleines Suchtspiel zu machen. ■

Hans-Joachim Amann

Grafik	8
Sound	8
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Tournament Golf™

Vertrieb: BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER
Elbinger Straße 1, 6000 Frankfurt/M. 90



BOMICO SERVICELINE
IHR SOFTWARE PARTNER
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 69 / 77 80 25

Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto



(M.U.D.S)

MEAN UGLY DIRTY SPORTS

Ein Sportspiel „der besonderen Art" wird Rainbow Arts noch vor Weihnachten herausbringen. M.U.D.S bzw. Mean Ugly Dirty Sports ist ein recht verrücktes Spielchen, das in die Fußstapfen von Grand Monster Slam tritt. Es wurde von den „Ex-Golden Goblins", die mittlerweise bei R.A. unter Vertrag stehen, konzipiert und programmiert. Im Gegensatz zu seinem Vorgänger wird hier nicht nur Action geboten. Es darf auch kräftig „gemanaged" – und vor allen Dingen gelacht werden. M.U.D.S wird für Amiga, ST und PC für knappe 90 DM erschwinglich sein. Wir haben uns die Amiga-(Vorab-)Version zu Gemüte geführt und einen kleinen Einblick in die PC-Fassung gewährt bekommen.

Der Spieler übernimmt bei M.U.D.S die Rolle eines: M.U.D.S.-Trainers. Das „Abenteuer" beginnt in der Stadt Gorden, deren Mann (Monster-)schaft es zu trainieren gilt. Die M.U.D.S-Mannschaften sind aus Verbrechern zusammengesetzt, denn die Gefängnisse des Kontinents Ghold sind überfüllt. Die Regierung wußte zuerst nicht, wohin mit all den Sträflingen. Plötzlich kam irgendeinem Politiker aber der geniale Einfall, die Verbrecher im Zuge der „Resozialisierung" am „ganz normalen Leben" teilhaben zu lassen. Folgende „Ausweichmöglichkeiten" stehen den Banditen zur Verfügung: Steinbrucharbeiter, Tütenkleber, „Versuchskaninchen" oder M.U.D.S-Sportler.

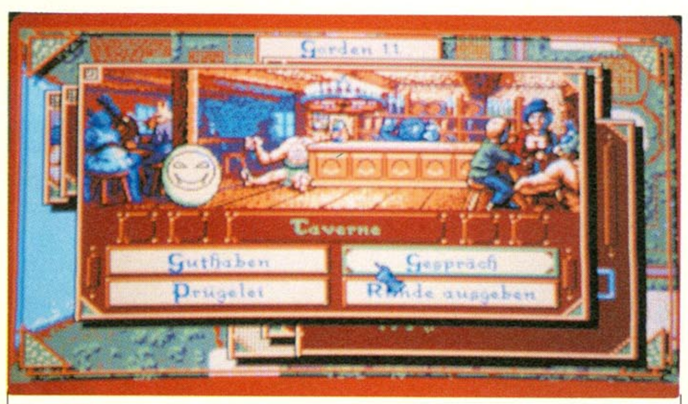
Da man als Sportler neben Geld auch Ruhm und Ehre erlangen kann, fällt den meisten Leuten die Wahl nicht schwer. Bevor ein Verbrecher aber zu einem M.U.D.S-Spieler wird, muß er sich bei der vom Staat beauftragten Organisation, der Internationalen M.U.D.S Organisation (kurz IMO), bewerben. Von den Moneten, die der zukünftige „Held des Sports" erhält, müssen allerdings 75% als Provision abgeführt werden.

Auf dem Kontinent Ghold leben eine ganze Reihe Geschöpfe der verschiedensten Rassen: Flonks, Shiris, Etants, Bulles, Warklonks, Whizzles, Shemons, Hartwinder, Pustoks, und wie sie alle heißen. Jedes Geschöpf erfüllt seinen bestimmten Zweck, hat einen eigenen Charakter und die für seine Rasse spezifischen Fähigkeiten. Die Shiris zum Beispiel sind sehr ehrlich, freundlich, unbestechlich und beschützen die Flonks. Shiris begehen normalerweise keine Verbrechen und werden deshalb von fast jeder Stadt als Schiedsrichter bei den M.U.D.S-Matches eingesetzt.

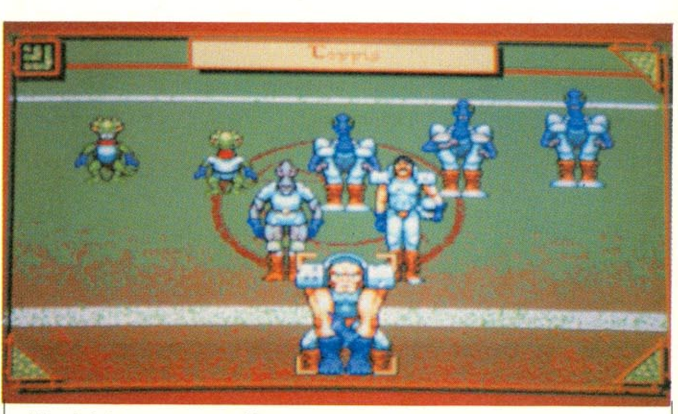
Die Spielregeln des M.U.D.S sind eigentlich recht schnell erklärt: Jedes Team darf allerhöchstens 13 Spieler enthalten, von denen maximal fünf auf einmal als Feldspieler eingesetzt werden können. Das M.U.D.S-Spielfeld ist 576 Gholdfoots lang und 320 Gholdfoots breit. An beiden Längsenden befindet sich ein Wassergraben, in dem ein mehrere Tage zuvor nicht gefütterter Hai umherschwimmt. Hinter dem Wassergraben befindet sich ein Eimer (ja, Ihr habt richtig gelesen: ein Eimer). Dieser Pott ist vergleichbar mit unserem Tor. Es muß jedoch kein Ball in diesen Eimer befördert werden, sondern ein Flonk. Flonks sind Flugsaurier-ähnliche Tiere mit Riesenschwanz und viel Sportgeist.

Flonks sind aber auch bestechlich. Drückt man dem Flonk vor dem Spiel ein paar Mark in die Hand, so läuft er während des Matches eher zu der Manschaft, die ihn „gesponsort" hat als zu der anderen.

Wer beim Fußball „Tor" schreit, muß bei M.U.D.S „Floppt" rufen; so nämlich werden die Tore genannt. Der Sieger eines M.U.D.S-Spiels ist der, der zuerst alle sieben Flonks in den Pott geworfen hat. Das Spiel kann allerdings vorzeitig abgebrochen werden, wenn z.B. eine der beiden Manschaften zu wenig Spieler auf dem Feld hat oder falls ein Krieg ausbricht.



In der Taverne nachts um halbeins . . .



Allerlei interessante Kreaturen . . .

Als Trainer hat man natürlich die Aufgabe, das Beste aus seinem Team zu machen. Das heißt, Ihr müßt Euch möglichst erfolgreich durch den ganzen Kontinent kämpfen, um den Ghold-Cup zu gewinnen. Hierzu müssen insgesamt 16 verschiedene Manschaften geschlagen werden. Der Kontinent Ghold ist in vier verschiedene Regionen aufgeteilt, von denen jede vier Städte „enthält". Jede Region hat ihre Tücken, wie z.B. Bodenbeschaffenheit usw. Der Trainer hat in jeder Stadt die Möglichkeit, neue Spieler anzuheuern, Kredite aufzunehmen oder einfach nur in den Pub zu gehen, um Infos über die Gegner zu bekommen. Seine Mannschaft muß selbsverständlich auch irgendwo übernachten. Hierzu stehen Hotels verschiedenster Kategorien zur Verfügung. Je besser das Hotel der Spieler, desto motivierter sind sie nachher im Spiel. Man sollte mit seinem Budget trotzdem nicht zu verschwenderisch umgehen, denn Zins und Zinseszins haben schon so manchen Coach in den Ruin getrieben.

Nur durch geschickten Umgang mit Geld, mit ein wenig Glück und viel Joystickartistik ist es möglich, als Sieger aus dem M.U.D.S-„Abenteuer" hervorzugehen. Dieses Vorhaben hört sich jedoch einfacher an, als es ist; M.U.D.S muß man über Wochen, wenn nicht Monate spielen, um das schließliche Spielziel zu erreichen. Glücklicherweise kann man jederzeit seinen Spielstand abspeichern.

Wer steht hinter M.U.D.S

Mit M.U.D.S waren eine ganze Reihe von Programmierern, Grafikern und Soundprogrammierern bisher gut 14 Monate beschäftigt – bis heute sind aber nicht alle Versionen komplett fertiggestellt, so daß man noch ein bis zwei Monate hinzurechnen kann.

Insgesamt waren drei Programmierer, zwei Grafiker und zwei Soundmagier vonnöten, um ein Mega-Release, wie M.U.D.S es ist, zu entwickeln. Aber, die Vorversion zeigt: Es hat sich gelohnt. Mit M.U.D.S kommt in den nächsten Wochen ein echter Hammer auf uns zu!

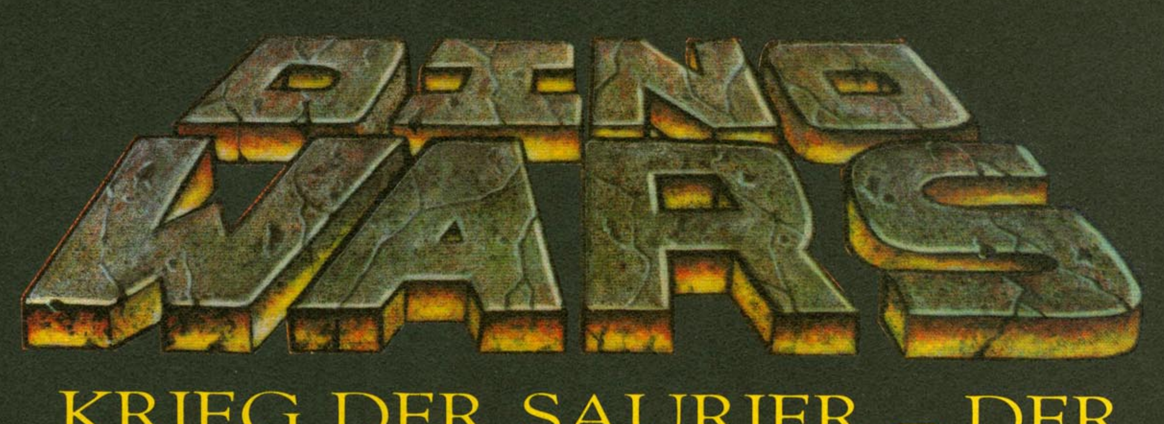
Alle Amiga-, ST- und PC-Freaks können sich jetzt schon auf dieses Supergame freuen. In der nächsten Ausgabe werden wir die „finale Fassung" genauestens unter die Lupe nehmen.

P.S.: Man munkelt übrigens, daß dieses Spiel sogar für eine bekannte Konsole umgesetzt wird. Aber Ihr wißt ja, Euer Name ist Hase, Ihr wißt natürlich von nichts. Pssssst ...

TORSTEN OPPERMANN



Keine Kredite ohne Rendite . . . *Fotos (3) Amiga*



KRIEG DER SAURIER – DER GIGANTISCHE WETTBEWERB

Wer die originelle Frage zur untenstehenden Antwort stellt, kann folgendes

GEWINNEN

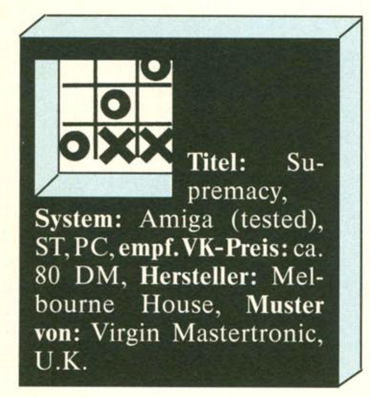
Antwort: „Ein Meteroid ist eingeschlagen!"

1. Preis:	Videorecorder
2. Preis:	Gameboy
3. Preis:	Fünf Magic-Bytes-Spiele + 1 Tee-Shirt
4. Preis:	Drei Magic-Bytes-Spiele + 1 Tee-Shirt
5.–50. Preis:	Je ein tolles Poster

Postkarte bis zum 15. 11. 90 an: ASM-Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege. Kennwort: „Magic Byte". Rechtsweg ist ausgeschlossen.

MAGIC BYTES

Was Macht macht



Titel: Supremacy, **System:** Amiga (tested), ST, PC, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Melbourne House, **Muster von:** Virgin Mastertronic, U.K.

Um Macht und Überlegenheit geht es in dem Strategiespiel SUPREMACY von MELBOURNE HOUSE. Irgendwer hat ein wenig zuviel mit Raum und Zeit experimentiert und dabei eine Dimensionskatastrophe ausgelöst. Plötzlich befinden sich vier fremde Zivilisationen ganz in der Nähe des eigenen Sonnensystems, die natürlich (wie alle Ausländer) nur das eine im Sinn haben: sich auf unserem Planeten breitzumachen, um die ganze Sache zu übernehmen. Das lassen wir uns aber nicht bieten, schließlich sind wir doch die Herrscherrasse, nicht wahr?. Ergo hilft nur der Erstschlag nach dem Motto „Hau drauf, fragen kannst du später".

Da wir es aber hier mit einem Strategiespiel zu tun haben, muß die „imperialistische Aggression" zunächst gut vorbereitet werden. Der Spieler sucht sich erst einmal einen Gegner aus den vier galaktischen Völkern aus und bestimmt somit auch gleich den Schwierigkeitsgrad des Unternehmens, denn die Aliens sind unterschiedlich stark. In dem Auswahlscreen bekommt man schon den ersten Eindruck von der guten Grafik, die das gesamte Game durchzieht. Die Außerirdischen sind detailliert und farbenfroh gezeichnet und reichen vom einfachen primatenähnlichen Wesen bis hin zum hyperintelligenten Humanoiden.

Auf die Feindwahl folgt der Hauptscreen, der eine animierte Sternenkarte, einen die aktuelle Planetenoberfläche zeigenden Videoscreen (ebenfalls animiert), einen Messageprinter und die Zugriffsicons für die anderen Screens enthält. Ein Klick auf das Statistik-Icon (das erste in der Reihe) zeigt uns u.a., daß wir bisher nur einen Planeten besiedelt haben, daß die Bevölkerung wächst und daß die Nahrungsmittel ziemlich knapp sind. Also auf in den galaktischen Intershop (zweites Icon) und eine nahrungsmittelerzeugende Horticultural Station gekauft. Diese muß dann bemannt (über das Cargo Bay Icon links unten) und via dem Planet Surface Icon (das mit dem Planetensymbol) vom Hangar auf die Oberfläche gebracht werden. Ein Klick auf den ON/Off-Button läßt die Produktion anlaufen.

Im galaktischen Kaufmannsladen gibt es selbstverständlich noch andere hübsche Dinge „for sale" wie z.B. Raumschiffe, rohstoffabbauende Maschinen, Planetenformatierer (damit werden Planeten bewohnbar gemacht) oder auch solare Satellitengeneratoren, die zusätzlich Energie erzeugen. Alle diese Teile sind super gezeichnet und teilweise sogar animiert.

Das gleiche gilt für die Ausrüstung des Militärs, das zuvor aus der Zivilbevölkerung rekrutiert werden muß. Die Ausrüstungsgegenstände reichen vom einfachen Kampfanzug mit Billigwumme bis hin zum mehrdimensionalen Schutzschirm plus Nukleargeschosse verschießendem Megablaster.

Ist der Heimatplanet mit Hilfe der Nahrungsmittel- und Rohstoffmaschinen versorgt, wächst die Bevölkerung und damit das Steueraufkommen. Nun kann mit der Koloniesierung der freien Planeten begonnen werden, denn das alles kostet Geld. Hat man die gewünschte Stärke erreicht, können die gegnerischen Welten angegriffen werden, falls einem der Feind nicht zuvorgekommen ist.

Supremacy besticht in erster Linie durch seine gute Grafik, die durch die diversen Animationen noch an Klasse gewinnt. Das englische Handbuch ist sehr ausführlich, während sich die beiliegende deutsche Übersetzung auf das Wesentliche beschränkt. Die komfortable Icon-Steuerung und die sofortige Verfügbarkeit der vielen Screens ohne lästiges Nachladen machen das Game durchaus empfehlenswert. *Cruiser* ■

Grafik	9
Anleitung	6
Spielaufbau	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8



Wer die Wahl hat, hat die Qual. *(Foto: Amiga)*

FERNOST



Titel: Hong Kong Phooey, **System:** C-64, **empf. VK-Preis: ca. 12 DM (Kass.), Hersteller:** Hi-Tec-Software, England, **Muster von:** 27 39 42

Der Titel klingt für deutsche Ohren etwas seltsam und weckt Erinnerungen an diverse Äußerungen bei ekelerregenden Ereignissen. Den Engländern geht's dagegen etwas anders, denn HONG KONG PHOOEY verstehen sie etwas verballhornt als Kampfschrei eines Karatekämpfers – oder so. Das trifft den Kern des Spiels, denn unser Held, dessen Name das Spiel ziert, ist ein karateerprobter Hund und bezieht seine seltsame Popularität aus älteren Zeichentrickstreifen. Für HI-TEC geht er in ein waschechtes Jump - and - run - Abenteuer, bei dem er auch die Handkanten schwingen darf. Hong Kong Phooey muß einen Gangster finden, der sich im riesigen Gewühl des Hafengeländes versteckt hält. Das daraus resultierende Spielfeld ist verzwickt angelegt und mit vielen Feinden und Hindernissen durchsetzt. Angesichts der Tatsache, daß das Spiel schon ein paar Jährchen auf dem Buckel hat, sind Grafik und Animation in Ordnung. Beim scrolling geht's zwar nicht immer ganz flüssig zu, der Sound ist ein wenig müde, doch für zehn Märker läßt sich das Game ohne Gewissenbisse kaufen. ■

Michael Suck

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	8

Runter kommen sie



Titel: Tracon II, **System:** IBM & Kompatible (alle gängigen Grafik-Modi, Maus möglich), **empf. VK-Preis:** ca. 160 DM, **Hersteller:** Wesson International, USA, **Muster von:** Thönnes Datensysteme GmbH, Hanauer Landstraße 20, 6000 Frankfurt a.M. 1, Tel.: 069/441069.

Wenn die Rübe 'mal wieder so richtig rauchen soll, bleiben Euch nur zwei Alternativen: Entweder Ihr setzt Euch mindestens eine halbe Stunde bei voller Heizleistung unter Muttis Heißlufttrockner, oder aber Ihr greift zu TRACON II, das in diesen Tagen von der bislang noch fast unbekannten Firma WESSON INTERNATIONAL erscheint. Nicht einmal eine ASM-Ausgabe war zwischen der Veröffentlichung des ersten und zweiten Teiles dieser „Flugis" erschienen – Grund genug für uns, zu schauen, ob sich Aufwand und Eile gelohnt haben.

Bei TRACON I und II geht es, wie bei dem sehr ähnlichen RAPCON, um den mehr und weniger erfreulichen Alltag eines Fluglotsen mit all seinen Tücken und Streßsituationen. Während des Spiels bekommt Ihr den typischen 360-Grad-Panorama-Schirm vorgesetzt, auf dem sich die ganze Action verfolgen läßt. Und damit nichts fehlt, haben die Jungs und Mädels von WESSON INTERNATIONAL ganze Arbeit geleistet und so ziemlich alles integriert, was man sich nur denken (und beim Original auch finden) kann. Jedes Flugzeug wird ordnungsgemäß mit den wichtigsten Daten angezeigt, genauere Werte können dann noch auf Wunsch dargestellt werden.

Angenehm verständlich ist nach wie vor die Sprachausgabe über den eingebauten (!) Lautsprecher. Alle vorgenommenen Aktionen werden ausgesprochen und anschließend von den einzelnen Maschinen bestätigt oder auch abgelehnt. Wer schon einmal einem „echten" Fluglotsen über die Schulter geschaut hat, kann bestätigen, daß das Ganze ziemlich gut und realistisch 'rüberkommt. Zudem hielten sich die Programmierer strikt an die echten Formulierungen des Lotsenstandes. Der Spieler muß u.a. allen ankommenden Flugzeugen die richtigen Strecken zuweisen und den Luftraum für abfliegende Maschinen räumen.



Ein lebhafter Luftraum *Foto: PC*

Soweit zum ersten Teil von TRACON. Die Fortsetzung bietet einige Neuerungen. Jetzt lassen sich bis zu 16 (!) Flugzeuge aus dem Flight Simulator von Microsoft per Nullmodem oder über ein Netzwerk koppeln. Sie können dann über den normalen TRACON-Bildschirm im Echtzeit-Modus gesteuert werden. Auch einzelne Kommandos für die Mitspieler am „anderen Ende" werden ausgetauscht, die Kommunikation ist umfassend. Koppelt man mehrere TRACONs, lassen sich theoretisch fast unbeschränkt viele Flugzeuge dirigieren. In den USA – wo das TRACON-Fieber bereits in größerem Maße ausgebrochen ist – soll es für Unentwegte sogar eine spezielle Mailbox geben, die täglich rund um die Uhr besetzt ist.

Neu sind auch die Pulldown-Menüs, über die jetzt sämtliche Parameter eingestellt werden können. Die ehemaligen ALT-Kommandos werden überflüssig. Grafik-Freaks dürfen sich freuen, wird doch der bislang noch seltene 1024x768-Farben-Modus unterstützt!

Wie echt und wirklichkeitsnah kann diese Simulation überhaupt sein? Ist es nicht bloß wieder ein nettes, umständliches Game? Nur soviel: Mittlerweile wird TRACON zusammen mit dem verwandten RAPCON bereits erfolgreich zur Ausbildung von Fluglotsen eingesetzt, die hier den Ernstfall mit allen nur möglichen Faktoren erproben können.

Wer also auf der Suche nach dem neuesten Hyper-Mega-Blast mit perfektem Stereo-Sound und extra-fiesen Aliens ist, hat wahrscheinlich ohnehin längst weitergeblättert. Alle anderen sind vielleicht noch skeptisch. Ohne Zweifel wird auch dieses Spiel (?) früher oder später langweilig. Andererseits gibt es wohl nur wenige so detail- und realitätsgetreue Simulationen, die sogar für Schulungszwecke verwendet werden können.

Überlegt Euch also selbst, ob Ihr mit TRACON II etwas anfangen könnt – für einige unterhaltsame Stunden hat es bei mir gereicht! Gegenüber dem Vorgänger schneidet dieser zweite Teil aber dank der genannten Features viel besser ab. Technisch würde ich diesem Programm ohne zu zögern die „goldene 1" (ähem ... so schlecht isses nun auch wieder nicht ... !) verleihen. Der Unterhaltungswert dürfte bei den meisten allerdings höchstens einen Abend vorhalten, danach erlahmt das Interesse meistens spürbar. Und ob das den stolzen Preis von 160 Silbertalern rechtfertigt, muß jeder für sich selbst entscheiden. ■

Matthias Fenzke/ev



Grafik	3
Anleitung	8
Spielaufbau	11
Motivation	5
Preis/Leistung	6

Dieses Jahr werden sie ihn schnappen!







Kein fauler Zauber

Titel: Voodoo Nightmare, **System:** Amiga (getestet), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 75 Märker, **Hersteller:** Palace Software, England, **Muster von:** Hersteller.

Tief in den tiefsten Tiefen des Kongos: Spinnen, Käfer, Schlangen und anderes Gewürm kriechen durch das saftige Grün des Urwaldes. Baumstämme, in die gräßliche und angsteinflößende Voodoo-Masken geschnitzt wurden – *unheimlich* unheimlich!

Boots Baker wurde von Palace Software erpreßt. Sie müssen ihn erpreßt haben, denn wer würde sich schon *freiwillig* dazu hergeben, in Voodoo Nightmare die Hauptrolle zu spielen? Und das nur, damit irgend so ein User endlich 'ne spannende Freizeibeschäftigung hat!? Es war für Boots der schwärzeste Tag in seinem Leben, als er sich in diesem Dickicht wiederfand, aus dem ihm die vielen Gefahren nur so entgegenschrien. Er wünschte, daß niemals ein User geboren worden wäre.

Jetzt ist die Reihe an Euch zu beweisen, daß es auch User gibt, die es wirklich draufhaben. Eure Aufgabe ist es, Baker so durch den Kongo zu lenken, daß er in der Lage ist, die drei Missionen zu erfüllen, die ihm gestellt wurden; eher gelangt er nämlich nicht in den zweiten Teil des Games. Er muß die Bananenhöhle finden, bevor er anfangen kann, die Mutter eines Löwenbabys zu finden, um dann schließlich einem Eingeborenen, durch medizinische Hilfe das Leben zu retten.

Im ersten Level besitzt er keine Waffe, außer seinen bloßen Füßen. Die vielen tierischen Dschungelbewohner sind äußerst interessiert daran, ihm den Weg durch dieses unendlich erscheinende Labyrinth so beschwerlich wie möglich zu machen. Sie versuchen sein Weiterkommen zu verhindern; sollten sie ihn berühren, kostet ihn das erheblich Lebensenergie. Da kennt selbst Baker keine Skrupel mehr und springt einfach auf sie – auf daß sie unter seinen Füßen dem Urwaldboden gleichgemacht werden. Denn, drei Leben sind in solch einer Gegend sicherlich nicht zuviel!

Einen Vorteil hat Baker jedoch: Wenn es Nacht wird, läßt sich keines dieser Viecher blicken.

Am unteren Bildrand kann man Leben und Energie ablesen. Hier wird auch angezeigt, ob die Sonne gerade unter- oder aufgeht. Erscheint jedoch unten rechts in der Ecke der Mond, so wird innerhalb weniger Sekunden die ganze Szenerie in schönstes Sternenhimmelblau getaucht.

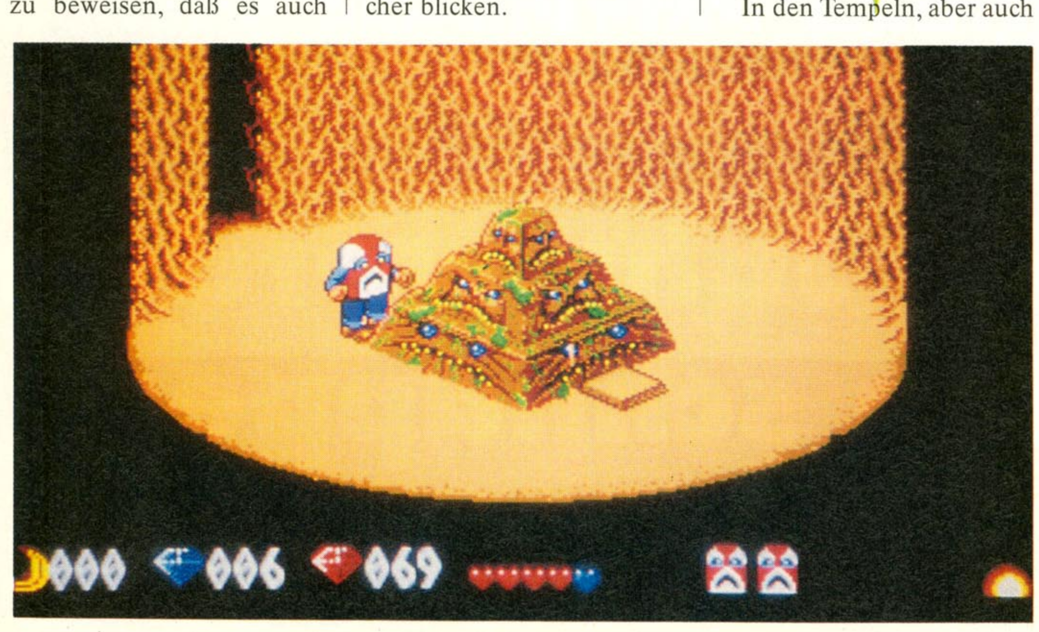
In der linken Ecke der Anzeigenleiste kann man die Anzahl der Edelsteine und Bananen ablesen, die Boots aufgesammelt hat. Diese sind in verschiedenen, im Urwald befindlichen Tempeln versteckt. Es geht nicht einfach nur darum, sämtliche Schätze zu bergen, sondern im Wesentlichen dienen sie dazu, Baker Zutritt zum Shop zu verschaffen. Dort kann er gegen das entsprechende Entgelt massig nützliche Dinge einkaufen. Beispielweise gibt es dort eine Landkarte, die ihm endlich den totalen Durchblick verschafft, Extraleben, aber auch Waffen (Dynamit, Messer, Macheten), sowie die Medizin, die der Eingeborene so dringend benötigt. Mit der Space-Taste gelangt man in ein entsprechendes Menü, wo man die Waffen wählen, und die erstandenen Hilfsmittel untersuchen kann.

In den Tempeln, aber auch manchmal mitten im Urwald, wurden Teleports eingebaut, was die ganze Sache noch kniffliger macht. Unterlegt ist diese ganze Geschichte mit einem Sound (ganz nach Voodoo-Manier), der die schleichende Angst zum Rasen bringt. Erst recht, wenn Ihr dann im zweiten Teil des Games angelangt seid. Dort ist alles grau gepflastert, und Boots wird von nichts, als den in die Baumstämme eingeschnitzten Voodoo-Masken, umgeben – keine Spur mehr von dem ein wenig beruhigendem Grün des Dschungels.

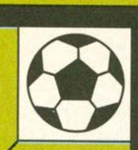
Baker wird nun auch nicht mehr von Tieren bedroht, sondern von seinen Kollegen aus dem Jenseits. Lavaspukkende Skelette und scheußlich aussehende Zombies wanken auf ihn zu. Die Skelette können ja noch leicht beseitigt werden, die Zombies jedoch sind unsterblich. Die einzige Möglichkeit, sich ihrer Anwesenheit zu entledigen, besteht darin, sie zurück in ihre Gruft zu locken. Erst dann ist Baker endgültig frei und kann per Heißluftballon den Ort des Grauens verlassen.

Ich habe mich gern und ziemlich lange vom Voodoo-Zauber einfangen lassen. Während des ganzen Games wurde ich vom Titelsound berieselt und zusätzlich von FX animiert, was der Atmosphäre sehr zugute kam. Allerdings, wie kann es anders sein, hat auch Voodoo Nightmare einen Fehler: Die Steuerung. Sie funktioniert zwar, aber der gute Boots Baker bewegt sich wirklich eine Idee zu schnell. Ansonsten: Mein Kompliment an Palace! Voodoo Nightmare ist ein gelungenes Game zu einem angemessenen Preis. ■

Sandra Alter



Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	9

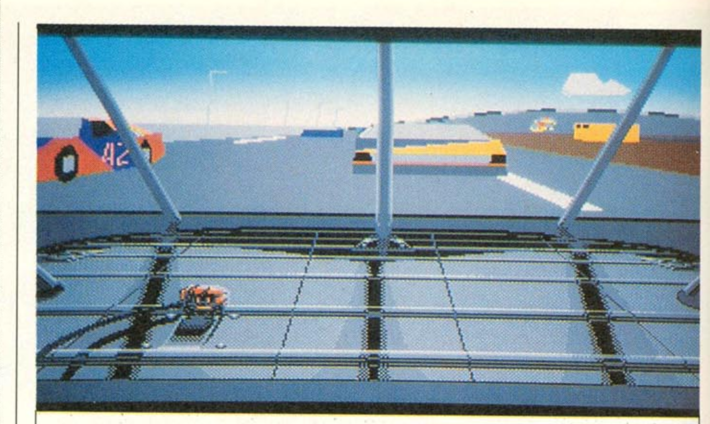


Titel: Days of Thunder, **System:** PC (mind. 512 KB, CGA, EGA, VGA, MCGA, AdLib und Roland-Soundkarte werden unterstützt), Amiga, Atari ST (alle getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 75 - 85 DM, **Hersteller:** Mindscape, USA, **Muster von:** Rushware.

Wie Tag und Nacht

Das Donnern der Motoren, die flirrende Luft im heißen Abgasstau, dazu ein todesmutiger Pilot, ein paar schnelle Schnitte und atemberaubende Kamerafahrten - und schon ist ein Kinohit fertig. Sonnyboy Tom Cruise darf zudem in Days of Thunder zeigen, wie cool er doch ist und sogar seine eigene Ärztin flachlegen. Was könnte es Schöneres geben als diese Unterhaltung made in Hollywood? Na klar doch, das Spiel zum Film! Mindscape ist es zu verdanken, daß wir uns das gleichnamige Rennepos auf allen gängigen 16bittern reinziehen können. Außer dem Titel haben beide Produktionen jedoch wenig gemeinsam, die Handlung wurde fürs Spiel schlicht und einfach auf ein Rennspiel im Stil von Indy 500 zurechtgestutzt. Also nix mit Ärztin flachlegen und so...

Dafür gibt's fünf waschechte Rennstrecken, die der Spieler mit seinem Boliden zwecks Gewinn der Meisterschaft durchrasen muß. Ob in Daytona, Atlanta, Pheonix, Talladega oder Charlotte - immer geht es um die Qualifikation, um Rundenzeiten, Meisterschaftspunkte und rechtzeitige Boxenstops. Wer's nicht gar so langatmig mag, kann im Startmenü die Anzahl der Mitspieler und die Rundenanzahl herabsetzen, Besitzer mit etwas lahmeren Knäcken können zudem die grafische Darstellung vermindern, um so einen Geschwindigkeitsschub zu bekommen. Eines sei jedoch gleich vorweg gesagt: Das beste Fahrfeeling bekommen nur die PC-User, und dies auch nur dann, wenn mindestens ein 286er vorhanden ist. Mindscape hat das Game nämlich als Vektorgrafik-Spielchen ausgelegt - und nicht besonders optimal programmiert. Sowohl die ST- als auch Amiga-Fans müssen sich mit Schneckentempo-Animation zufriedengeben. Und das, obwohl der Tacho doch 218 mph anzeigt! Weitere Unterschiede betreffen die Steuerung und den Programmablauf. So gibt's auf dem ST und Amiga eine Zwei-Spieler-Option, die beim PC völlig fehlt. Dafür kann beim PC schon vor Spielbeginn in der Box die Sensibilität von Lenkung und Bremsen sowie die Reifenbreite gewählt werden. Außerdem gibt's beim PC bei Tastatursteuerung nur ein Automatik-Getriebe, was jedoch gar nicht so dumm ist: Die Schalterei per Joystick ist doch arg hakelig.

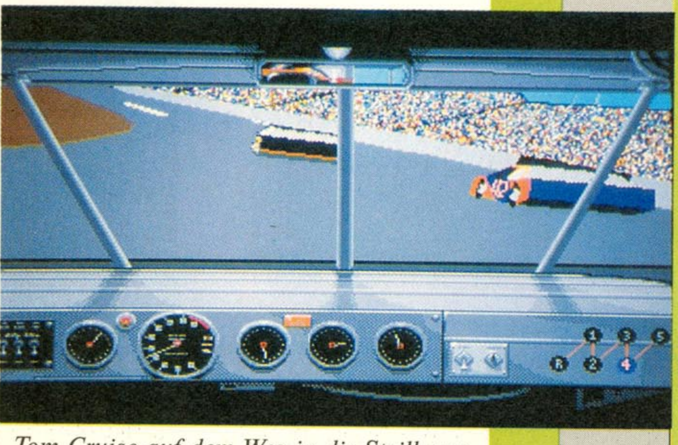


Und wir rollen das Feld von hinten auf - oder auch nicht . . .
Fotos (2): PC

Doch nun los: Drei Qualifikationsrunden habe ich in Daytona, dem ersten Kurs, zu bestehen. Kein Problem: Ruckzuck bin ich in der Pole Position, die Verfolger haben das Nachsehen - auch während des Rennens. Eigentlich ist es gar kein Problem, das Rennen zu gewinnen. Ihr müßt lediglich darauf aufpassen, spätestens nach der fünften Runde bei einem Boxenstopp Benzin nachzufüllen, denn sonst ist das Rennen gelaufen. Diese Erfahrungen gelten, wohlgemerkt, nur für die PC-Fassung! Beim ST und Amiga ist die Steuerung ungleich schwammiger, der Gewinn des Rennens nervenaufreibende Joystickarbeit und nicht sehr vergnüglich. Es ist aber auch wirklich zu blöd: Die PC-Fassung läßt sich am besten spielen, ist aber viel zu einfach, die beiden anderen Versionen kann man hingegen mehr oder weniger in den Gully kicken. Hinzu kommen weitere technische Schwächen des Programms: Der Sound ist auf allen drei Rechnern (AdLib-Karte eingeschlossen!) schlicht grauenvoll, die Grafikunterschiede zwischen EGA und VGA bestehen nur in leichten Farbabstufungen des Cockpits. Der Hammer: Die neun verschiedenen Perspektiven des Rennwagens und der Strecke sind optisch zwar sehr ansprechend, doch da das Spiel während des Umschaltens weiterläuft und eine Replayfunktion fehlt, ist dieses Feature kaum zu gebrauchen.

Überhaupt scheint mir, daß Mindscape mit Days of Thunder versucht hat, *Indy 500* schlicht und einfach zu kopieren. Die Lizenz eines Spielfilmes reicht aber bei weitem nicht aus, um ein tolles Spiel auf die Beine zu stellen - dem Supergame *Indy 500* kann Days of Thunder keinesfalls das Wasser reichen. Geht lieber ins Kino!

Michael Suck ✦



Tom Cruise auf dem Weg in die Steilkurve.

(PC/Amiga/Atari ST)	PC	Amiga	Atari ST
Grafik/Animation	9	6	7
Sound (PC: AdLib)	5	5	4
Realitätsnähe	7	6	6
Motivation	6	4	4
Preis/Leistung	6	5	5

Made in China!

ISHIDŌ
The Way of Stones

"Two Thumbs Up for Ishido..."

"Flawless... Ishido is a first-class strategy game in the 'a minute to learn, a lifetime to master' tradition."
MacUser

"It is the very simplicity of this game that makes it so powerful."
PC Games

"One of the most gorgeous games I've ever seen."
Electronic Games/CompuServe

"I couldn't tear myself away from it, I recommend Ishido without reservation."
Power Play

"The kind of program that maintains its lustre through hundreds of hours of play."
Video Game & Computer Entertainment

"The graphics are oustanding, the sounds are particularly satisfying."
Home Office Computing

AMIGA Köln 90
09.–11.November 1990
Halle 12, Stand 422

Einen guten Überblick, Geduld und eine gehörige Portion strategisches Denken sollten Sie mitbringen. Für die Spannung sorgt ISHIDO. Lassen Sie sich von dieser Variante fernöstlicher Legespiele herausfordern!

Für Amiga und MS-DOS.



„Die bis ins letzte Detail ausgetüftelten Spielmodi garantieren satten Langzeitspaß".

Heinrich Lenhardt
Power Play







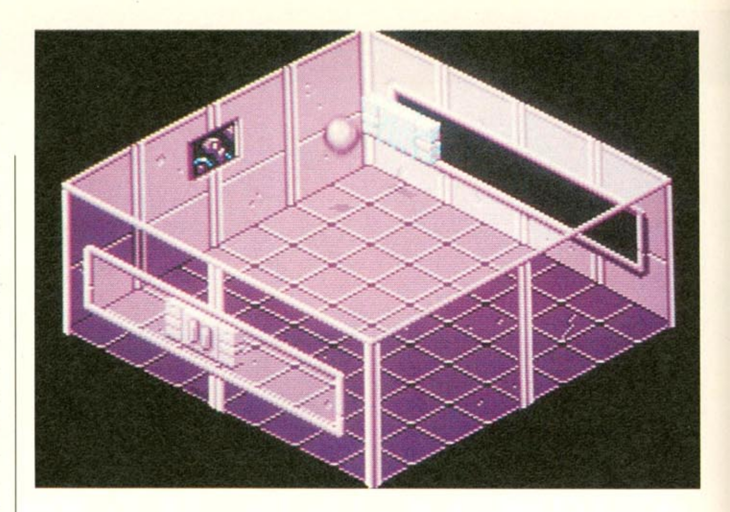
United Software
Das relevante Programm

„Pong" läßt grüßen!



Titel: Botics, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Krisalis, England, **Muster von:** Krisalis.

Es darf nicht wahr sein! Was hat sich KRISALIS denn *dabei* gedacht? Mit BOTICS wagt der englische Software-Produzent nämlich den tiefsten Griff in die Klamottenkiste, den je ein Hersteller in den letzten Jahren tat. Bis ins prähistorische 1977 muß man zurückgehen, um die Wurzeln von Botics zu finden. Zu dieser Zeit erschien nämlich der Urvater aller Computerspiele, jenes legendäre Atari-Spiel namens *Pong*, bei dem zwei Balken einen viereckigen Ball auf dem Bildschirm hin- und herschlagen mußten. Krisalis hat dieses „bewährte Konzept" komplett übernommen und das Spielfeld lediglich in den dreidimensionalen Raum übertragen. Somit müßt Ihr per 3D-Perspektive versuchen, den Ball mit einem in der Horizontalen und Vertikalen beweglichen Schläger ins gegnerische, schlitzförmige Tor zu schubsen. Damit's nicht gar zu öde wird, gibt's eine Levelanwahl (Alpha bis Gamma), wobei ein Level dann gewonnen ist, wenn drei Tore geschossen wurden. Das Spiel ist andererseits vorbei, wenn der Computer drei Tore erzielt hat. Kaum zu glauben, aber wahr: Eine Zwei-Spieler-Option gibt's nicht! Dafür gibt's eine ruckelfreie Animation und ansehnliche Grafiken im



Vorspann, die mit guten Gags bestückt sind: Getreu dem Motto „Winners, don't use drugs", sieht man einen Roboter, der sich gerade dröhnig die Spritze in den Blecharm schiebt. Rechts daneben gibt's den gesundheitsbewußten Roboter, der Gewichte stemmt. Sieht lustig aus! Ansonsten ist Robotics jedoch ein echt müdes Spiel. Die 3D-Perspektive läßt eine genaue Ballkontrolle nicht zu, der Spielverlauf ist kurzatmig und ohne jede Abwechslung. 1977 hätte Botics bestimmt den Megahitstern in der ASM bekommen, doch heutzutage taugt das Ding nicht mal für den Verkauf nach Sibirien. ■

Michael Suck

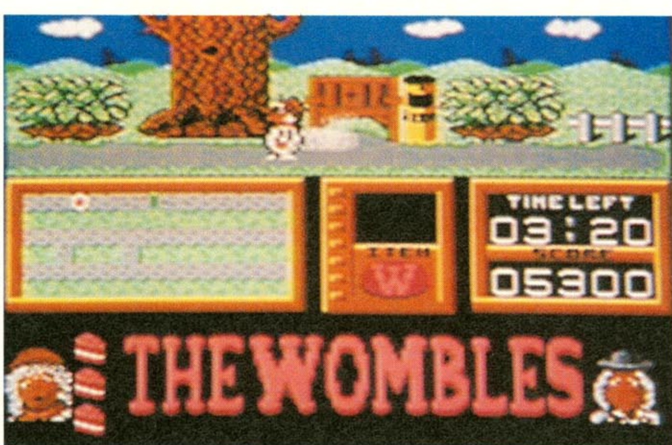
Grafik/Animation	8
Sound	8
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	2

Fett, faul und gefräßig



Titel: The Wombles, **System:** C-64, **empf. VK-Preis:** ca 12 DM (Kass.), **Hersteller:** Alternative Software, England, **Muster von:** 27 39 42

Wer kennt nicht, die lustigen Gesellen, die schmuddelig, schnodderig, aber immer liebenswert und witzig ihre Probleme meistern? Wer kennt nicht die WOMBLES? Hand hoch! Dachte ich's mir doch, daß die Jungs ein echter Begriff sind! Dieses etwas andere Familiendrama begeisterte zunächst Millionen vor der Flimmerkiste und darf nun als Versoftung von ALTERNATIVE SOFTWARE genossen werden. Der Spieler übernimmt den Part von Orinoco und muß für das Familienoberhaupt eine Ausgabe von „The Times" finden. Der Haken an der Sache: Die Umgebung des „Baus" der Wombles gleicht (trotz Übersichtkarte) mehr einem Labyrinth, zudem muß Orinoco ständig vor feindlichen Menschen auf der Hut sein, Abfall im Park aufsammeln und zwischendruch besondere Gegenstände für den Erfinder Tobermory innerhalb des Zeitlimits finden.



Im Fernsehen waren sie ja schon nix Besonderes, aber jetzt als Game . . .

Dieses Spielkonzept ist doch arg zusammengeschustert und holt wohl nicht mal die echten Wombles hinter dem Ofen hervor. Der Sound besteht zwar aus der Titelmelodie der Serie, ist jedoch trotzdem arg durchschnittlich; die Grafik hält sich in bescheidenem Rahmen. Spart Euch die „Times", und holt Euch lieber „Sign 'o' the Times". ■

Michael Suck

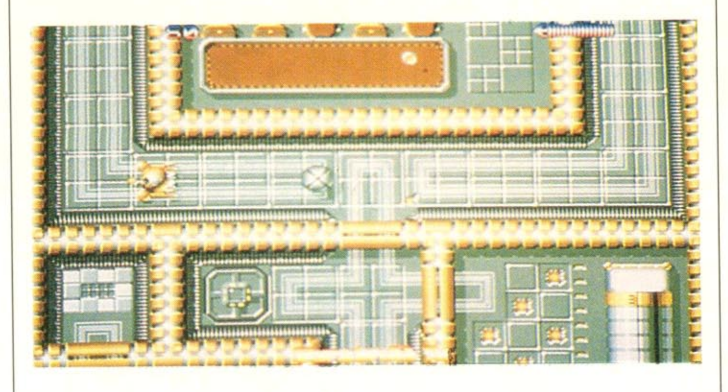
Grafik	5
Sound	6
Spielablauf	4
Motivation	3
Preis/Leistung	4

Wie sonst wäre es zu erklären, daß die Grafik ruckelt, obwohl das Spielfeld nur in zwei Richtungen (horizontal und vertikal) scrollt und die Anzahl der Sprites lächerlich gering ist.

How auch ever, von der mäßigen Animatuion abgesehen, spielt sich Paradroid 90 genau so gut wie sein 64er-Vorfahr: Mittels eines Androiden muß ein Raumschiff von allen durchgedrehten Robotern befreit werden. Diese können zum einen abgeschossen und zum anderen übernommen werden. In letzterem Fall geht es dann in ein Zwischenspiel, in dem die Schaltkreise des Gegners übernommen werden müssen. Bei erfolgreichem Ausgang dieses Grabble-Games übernimmt man den anderen Roboter. Da es verschieden starke Gegner gibt, kann man sich auf diese Weise hocharbeiten, sprich die eigene Feuerkraft erhöhen.

Während sich bei der 64er-Version die diversen Robot-

BLICKPUNKT



Es wurde auch Zeit,

. . . daß zumindest eine spielbare Demo-Version von Paradroid, dem legendären C-64-Klassiker, ausgegeben wurde, um sich endlich ein Bild machen zu können, was die 16-Bit-Version denn nun bringt. Der Autor Andy Braybrook scheint ziemliche Schwierigkeiten mit den neuen Rechnertypen St und Amiga zu haben. Während er den 64er perfekt beherrschte, scheint ihm die Architektur der 16-Bitter doch einiges Kopfzerbrechen zu bereiten.

typen lediglich durch die Numerierung voneinander unterscheiden ließen, zeigen sie hier verschiedene Erscheinungsbilder, so daß man erst nach einer gewissen Zeit weiß, mit welchem Robi man es zu tun hat. Leider wurden die Farben im Haupt- und im Zwischenspiel so gewählt, daß sich beispielsweise die Sprites nicht sehr gut vom Hintergrund abheben, und auch die „Impulse" des Zwischenspiels schlecht voneinander zu unterscheiden sind.

Trotz genannter Mängel sollte kein Paradroid-Fan auf Paradroid 90 verzichten, auch wenn der endgültige Erscheinungstermin der Vollversion auf Frühjahr '90 festgelegt wurde. ■ *CRUISER*

Hier nun eine Vorabbewertung

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	9
Motivation	9
Preis/Leistung	8



Titel: Jocky Wilson's Darts Challenge, **System:** Amiga, **Empf. VK-Preis:** ca. 35 Mark, **Hersteller:** Zeppelin Games Ltd., England, **Muster von:** 27 / 39 / 42

SIMPEL!

„Das kann ins Auge gehen!" – Diese gutgemeinte Warnung ist bei Jocky Wilson's Darts Challenge nicht relevant. Wer auf dem Compi Dart spielt, braucht sich um pfeilspitzenempfindliche Körperteile keine Gedanken mehr zu machen, allerdings genauso wenig um irgendwelche Reizungen des Zwerchfells. Denn: Mit dem Risiko geht auch der Spielspaß den Bach runter.

Doch um dem endgültigen Testergebnis nicht vorzugreifen, will ich die einzelnen Möglichkeiten des Gameplays erstmal darlegen. Drei verschiedene Modi sind anwählbar, wobei bis zu vier Spieler (je nach Modus verschieden) darten können. Der erste Modus besteht aus einem Tunierspiel. Mittels der „erworfenen" Punkte sollen die Spieler von einer festgelegten Punktzahl so schnell wie möglich auf Null kommen. Dies ist wohl auch die gebräuchlichste Variante beim Dart.

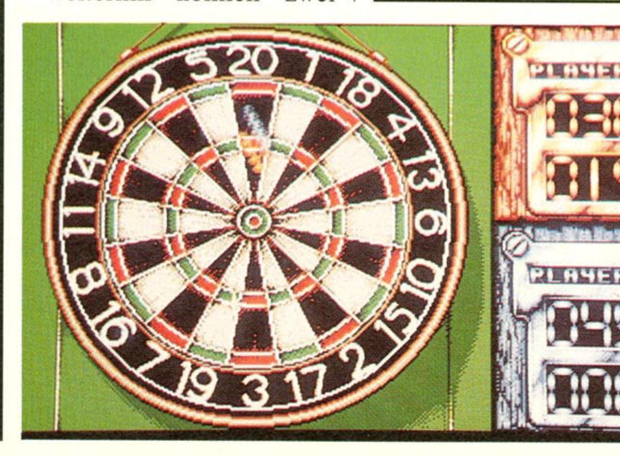
Weiterhin können zwei Spieler gegeneinander spielen. Der Compi zeigt die Anzahl der Wettkampfsätze an, jeder Satz besteht aus fünf Etappen. Das dritte Spiel im Bunde nennt sich „Rund um die Uhr". Hierbei muß versucht werden, so schnell wie möglich alle Zahlen von eins bis 20 zu treffen, noch dazu in der richtigen Reihenfolge. Dabei kann Einfach-, Doppel- oder Dreifachwert vor dem Spielbeginn angewählt werden. Wer es ganz einfach will, wählt „All" für alle Bereiche an.

Im eigentlichen Spiel steuert man die Pfeile dann folgendermaßen: Sie bewegen sich gleichmäßig wippend über den Screen. Nun können die Pfeile in ihren Bewegungen nach links, rechts, oben und unten beeinflußt werden. Die Wurfkraft bleibt dabei immer die gleiche, ist also nicht einstellbar. Durch die immer gleichen Bewegungen der Pfeile dauert es allerdings nicht sehr lange, bis man den Bogen 'raus hat und den Pfeil immer genau dorthin plazieren kann, wo er auch hin soll.

Bei mir hat's keine fünf Minuten gedauert, bis ich meine ungeahnte Fähigkeit erkannte, mit jedem Wurf die Hundert zu treffen. Ihr seht, mit Realität hat dies nicht mehr viel zu tun. ■

Sandra Alter

Grafik/Animation	5
Sound	4
Realitätsnähe	2
Motivation	3
Preis/Leistung	5



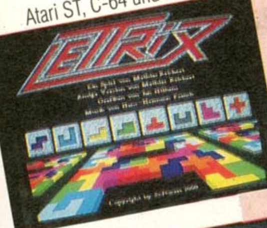
DER GNADENLOSESTE VOLKSSPORT SEIT HULA-HOOP

Laufwerk ab, Diskette frei für den neuesten Volkssport: Lettrixen. Nicht so nervtötend wie Skate-Bording, nicht so lächerlich wie Mountain-Biking. Beim Lettrixen dürfen Sie auch mal wieder Ihren Kopf gebrauchen. Lettrixen ist die Fortsetzung des Puzzelns mit anderen Mitteln: Sie setzen, rotieren, löschen Ihre Spielsteine, um ganz bestimmte Buchstaben oder Symbole zusammen zu bekommen - natürlich gegen ein Zeitlimit. Wer schnell denken und entscheiden kann, läßt sich bestimmt kein X für ein U vormachen!



LETTRIX

Für AMIGA,
Atari ST, C-64 und PC.





SOFTWARE 2000
Logik

Die Traummaschine

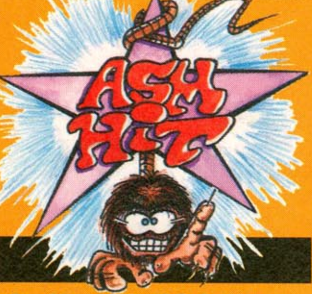


Titel: Extase, **System:** Amiga (tested), PC (reingeschaut), ST, CPC, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Cryo, France, **Muster von:** 36 .

Alles unter einem Hut hat die englische Firma VIRGIN mit EXTASE, einem Strategiespiel, das von CRYO im schönen Frankreich gesoftet wurde. Denn neben den Vertriebsrechten für die Software besitzt VIRGIN zusätzlich die Rechte zum Vertreiben der wahnsinnig guten Musik, die das gesamte Game begleitet.

Mit sahniger Musik fängt auch alles an: „The Bulgarian Voices“ nennt sich der Intro-Song von Ph. Eidel und A. Devos, eine Mischung aus elektronischen Klängen und Ethno-Beat-Rythmen mit einem Schuß bulgarischen Volksgesang. Dieses Stück steht beim PC leider nicht zur Verfügung, alle anderen Sounds sind aber über die AdLib-Karte zu hören.

Die Spielidee von Extase erinnert stark an eine Disziplin des *Exxos*-Games *Purple Saturn Day*, das im Jahre ’88 einen Hitstern bekam. Dort galt es auf einer Platine Schalter so umzulegen, daß der Strom in gewünschter Weise fließen konnte. Bei Extase geht es ähnlich zur Sache – nur, daß hier die Story etwas abgedrehter ist. Wer *Kult* kennt, der weiß, daß die verantwortlichen Programmierer einen Hang zum Surrealistischen haben. Genau jene Softer haben auch bei Extase ihre Finger im Spiel, was sich dementsprechend grell auswirkt: In der Mitte des Spielfeldes befindet sich der Kopf eines Androiden, dessen beide Gehirnhälften in Form von Schaltkreisen in den linken und rechten Teil des Bildschirms ausgelagert wurden. Hier findet das eigentliche Spiel statt. Dem Player steht nun eine gewisse Anzahl von Nervenimpulsen zur Verfügung, die in regelmäßigen Abständen in das Nervennetz eingespeist werden und deren Ziel das Gehirnzentrum des Andros sein soll. Dazu müssen zunächst die Nervenbahnen „gängig“ gemacht werden. Das geschieht, indem der Cursor (in Form einer pulsierenden Blase) auf einem der Eintrittspunkte in das Nervensystem gesetzt und der Feuer- bzw. Mausbutton gedrückt wird. Die Eintrittspunkte ändern ständig ihren Zustand zwischen „geschlossen“ (grün) und „offen“ (rot). Man kann also nur bei Rot in das System eindringen. Dann verwandelt sich der Cursor in eine Kugel, mit der alle Nervenbahnen abgefahren werden sollten (aktivierte Bahnen werden Rot dargestellt), so daß die Nervenimpulse freie Fahrt haben. Die freie Beweglichkeit der Impulse wird allerdings durch Richtungsschalter, defekte Nervenknoten und fiese Killerimpulse eingeschränkt. Die Killerimpulse laufen durch das System und zerstören die Nervenknoten, -impulse und auch die Kugel, mit der man die Bahnen befahrbar macht. Die einzige Möglichkeit sie aufzuhalten, besteht darin, sie mittels des (blasenförmigen) Cursors anzuklicken, was ihre Vernichtung zur Folge hat.



»Is it a bird? Is it a plane? No, it's Extase!«

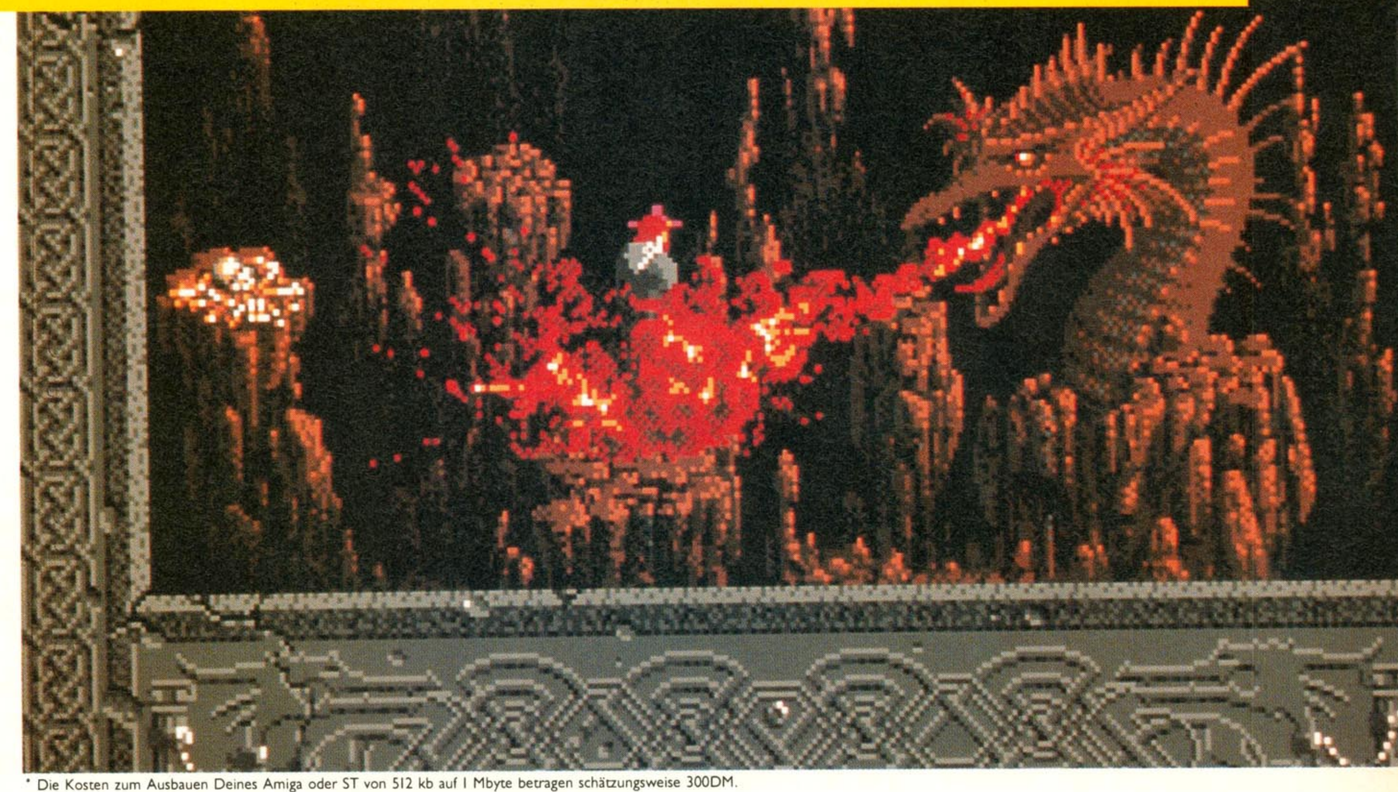
Nervenknoten entstehen in der „Fabrik“ (ein kleines rasterförmiges Feld), wenn ein Nervenimpuls mittels der Richtungsschalter dorthin gelenkt wird. Der neue Knoten kann dann mit dem Cursor aufgenommen und in das System eingesetzt werden. Das muß aber schnell geschehen, denn zum einen zerplatzt der „Neuro-Knot“ nach kurzer Zeit, und zum anderen kann der Gegner (Computer oder zweiter Player) ihn klauen und für seine Gehirnhälfte benutzen.

Der Schwierigkeiten nicht genug, müssen zur Aktivierung der Emotionen die Nervenimpulse nahezu zeitgleich im Gehirnzentrum eintreffen. Sind im ersten Level nur zwei Impulse zu timen, werden es danach schon drei, die dann auch noch durch ein erheblich komplizierteres Nervenlabyrinth geleitet werden müssen. Extase versteht es wirklich, den Gamester in ekstatische Zustände zu versetzen. Das Spielprinzip ist fesselnd, die Spielgeschwindigkeit und Kniffligkeit bringen auch ausgebuffte Profis ins Rotieren, und der begleitende Sound ist ein Ohrenschmaus. Es kann zwischen Maus-, Joystick- und Tastatursteuerung gewählt werden, wobei lediglich letztere Möglichkeit nicht zu gefallen wußte, da einfach zu umständlich. Extase? It's a hit! ■

Cruiser

	Amiga/PC
Grafik	7/6
Sound	11/10
Anleitung	franz.
Spielaufbau	10/10
Motivation	10/10
Preis/Leistung	10/10

DU BRAUCHST PHANTASIE, GESCHICK, MUT... UND... ÄHHH... 300 DM* FÜR EINE MASCHINE MIT 1 MBYTE.



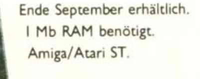
* Die Kosten zum Ausbauen Deines Amiga oder ST von 512 kb auf 1 Mbyte betragen schätzungsweise 300DM.
Wenn Du aber bereits eine Maschine mit 1 Mbyte besitzt, brauchst Du nur noch das Programms!

Es ist eine traurige Tatsache, daß nur wenige Glückliche die Gelegenheit haben, Will Harveys Meisterstück -The Immortal - kennen zu lernen.

Wer jedoch so glücklich ist und eine Maschine mit 1 Mbyte oder eine wahnsinnig großzügige alte Tante und demnächst Geburtstag hat, kann sich auf einen seltenen Genuß freuen.

Verwendet wird ein einzigartig realistischer Dreiviertelwinkel. Du wirst auf der Suche nach Deinem schon lange verschollenen Lehrer Mordimar durch acht Labyrinthebenen geführt. In einer Welt voll Intrigen und Verrat, Geheimnissen, Zauberei und bösen Überraschungen stehst Du den widerwärtigsten Gegnern gegenüber, die Du Dir vorstellen kannst.

Insgesamt ist dies ein interaktives Adventure mit phantastischer Animation, das sich kein echter Fan entgehen lassen darf - was es auch kosten mag.



The Immortal



Electronic Arts, Rushware, Bruchweg 128-132, D-4044 Kaarst 2. Tel: 02101/607-0. Fax: 02101/607-111.

BLICKPUNKT

Die Sache mit der Dual-Format-Demo

Die CES ist gelaufen, neue Sterne glänzen am Softwarehimmel, Hunderte von neuen Games werden demnächst die Regale der Händler zieren. Etliche Vorabversionen wurden der Presse ausgehändigt. Storm ist einer dieser sogenannten neuen Sterne bzw. neuen Label. Eines der ersten Spiele, die unter diesem Label veröffentlicht werden, ist SWIV, der Nachfolger von Silkworm, das wir uns in der Vorabfassung angeschaut haben...

Das neue englische Label STORM wurde von THE SALES CURVE ins Leben gerufen. Spätestens seit *Silkworm* müßte Euch der Name The Sales Curve ein Begriff sein. Zur Erinnerung: Silkworm war Ballerei pur – in feinster 16-Bit-Machart. Storm präsentiert nun den Nachfolger von Silkworm, SWIV. SWIV heißt übrigens nur deshalb SWIV, weil es nicht SWIV heißen soll – das wäre nämlich nicht aussprechbar. Theoretisch hätte SWIV ja auch ganz normal – wie alle Nachfolger – Silkworm II heißen können. Aus rechtlichen Gründen konnte The Sales Curve diesen Namen jedoch nicht verwenden.

SWIV ist aber nicht nur ein grafisch aufgepeppter Nachfolger, sondern ein komplett neues Teil. Natürlich darf wieder knallhart geballert werden – auf alles, was sich bewegt. Der Screen scrollt dabei vertikal in knapp 17 Bildern pro Sekunde. Das heißt, das komplette Bild wird 17mal in einer Sekunde erneuert.

Den Feinden rückt man wahlweise mit einem Hubschrauber oder Jeep zu Leibe. Beide Fortbewegungsmittel haben ihre Vor- und Nachteile: Wo der Jeep z.B. durch Bodenhindernisse aufgehalten wird, fliegt der Schrauber ohne Zögern drüber.

Die uns vorliegende spielbare Demoversion enthält laut Hersteller acht Prozent des kompletten Games, läßt aber schon Einiges von dem erahnen, was auf Euch zukommen wird. Die Grafik des Demolevels kommt zwar ganz gut zur Geltung, das Scrolling hingegen ist stark verbesserungswürdig. Wenn sich nämlich zu viele Sprites auf dem Screen tummeln, kommt der Amiga ins Wanken, und das Scrolling rastet vollkommen aus, will heißen: ruckelt noch mehr. Laut Hersteller soll das Scrolling aber noch verbessert werden.



Ballerei – rasant und mit „viel Schatten"(-Effekte)

Lange Ladezeiten braucht man aber nicht in Kauf zu nehmen. SWIV enthält nämlich das CLS (Continuous Loading System), das während des Spielens weiterlädt. 'ne dolle Sache, die schon zuvor bei z.B. *Ninja Warriors* Verwendung gefunden hat.

SWIV wird aller Voraussicht nach Ende November für Amiga und ST zum Preis von knappen 80 Märkern erhältlich sein. Sobald wir eine Endversion in die Hände bekommen, nehmen wir den Silkworm-Nachfolger genaustens unter die Lupe. ■

TORSTEN OPPERMANN

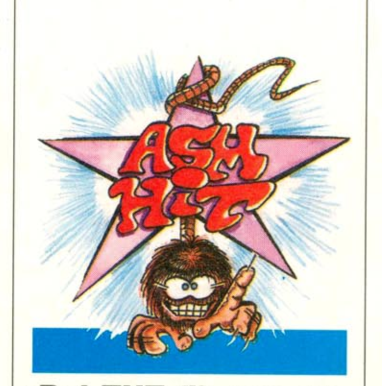
Explosive Mischung?



Titel: TNT, **System:** Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. DM 65, **Hersteller:** Domark, **Muster von:** Bomico, Frankfurt.

DOMARK will es wissen und bietet eine Handvoll AMIGA-Spiele zum Preis von einem an. TNT heißt die geballte Ladung. Sprengstoff für Action-Fans?

HARD DRIVIN' – rasantes Automatenspiel, auch auf Heimcomputern nicht ohne Suchteffekt. Leider bieten die zwei Kurse zuwenig Abwechslung. Nur zum Warmfahren. DRAGON SPIRIT war auch eine gute Automatenumsetzung. Ein Drache ballert sich vertikal (fliegend) über schöne Landschaften hinweg. Aus dem Alltag eines Polizisten zitiert ALL POINTS BULLETIN. „Suche, verfolge und stelle die Rowdies", könnte das Motto der Schleichfahrt lauten. Gleiches mag der User über die Programmierer denken... Etwas mehr Spaß macht XYBOTS, das futuristische Ballerspiel.



»Bei TNT fliegen die Fetzen. Schon TOOBIN' lohnt die Ausgabe.«

Last, not least das Sahnehäubchen: Jet und Bif, zwei Wildwassserfreaks, turnen in Rettungsringen einen Fluß hinunter. Strandgut, Krokodile und Jäger bemühen sich nach Kräften, die Luft 'rauszulassen...

Fazit: Ein Superspiel, zwei recht gute und zwei „Mauerblümchen„ bietet das Paket. Wer den Toobin'-Automaten nächtelang fütterte, sollte unbedingt zugreifen. Ansonsten bietet TNT solide Actionkost zum Discountpreis.

Eva Hoogh ■

Gesamtnote 10


AMIGA 90
Köln
09.-11. November 1990
Halle 12, Stand 422
Getreu Dirk Gently's Grundsatz über die „grundsätzliche Verflechtung aller Dinge untereinander" werden Sie mit TIME MACHINE in die Vergangenheit reisen, um durch verschiedene Zeitzonen hindurch die Gegenwart neu zu erschaffen. Bereits geschaffene Zonen werden sich eigenständig entwickeln und außerdem von ihren Bewohnern verändert. Dies kann wiederum die Ereignisse in den darauffolgenden Zonen beeinflussen...
TIME MACHINE – das vierdimensionale Abenteuer!
ACTIVISION
Amiga, Atari ST, Commodore 64
Activision Deutschland, ein Tochterunternehmen der Mediagenic GmbH. Marketing-Büro: Hauptstr. 70, 4835 Rietberg 2, Tel. 0 52 44/4 08-40.
Exklusiver Vertrieb: United Software GmbH. Vertrieb Österreich: Karasoft. Vertrieb Schweiz: Thali AG.

Neuer Name, altes Game

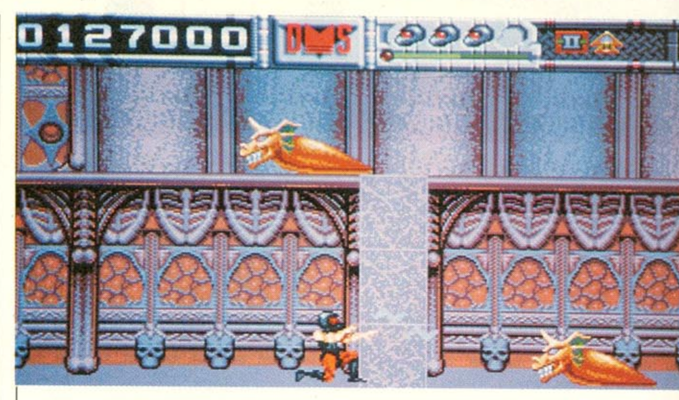


Titel: Fly Fighter, **System:** Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 40 Mark, **Hersteller:** Digital Magic Software/Joystix!, **Muster von:** [27] / [39] / [42]

Als wir in Ausgabe 5/89 ein Spiel namens *Scorpion* vorstellten, konnten wir nicht wissen, das dasselbe Programm einige Zeit später unter einem neuen Namen noch einmal erscheinen würde. Als ich jedoch eben FLY FIGHTER aus der Verpackung hervorgekramt und in den Rechner eingeladen habe, wußte ich sofort: Dat Ding kennste doch! Und richtig, beim Nachblättern in alten ASM-Ausgaben stoße ich auf besagtes *Scorpion* – damals wie heute heißt der Hersteller DIGITAL MAGIC SOFTWARE.

Geändert hat sich demzufolge nichts. Immer noch muß sich der Spieler durch fünf Level kämpfen, vorbei an massig Anfangs-, Zwischen- und Endgegnern, wenn man die Schar der Angreifer so bezeichnen darf. Das Spielgeschehen ist insgesamt etwas eintönig, die Grafik jedoch durchaus akzeptabel. Einzig nennenswerte Änderung ist also die Tatsache, daß Fly Fighter/ *Scorpion* nach seiner Veröffentlichung als Budget-Game immerhin einen Schritt in Richtung vernünftiges Preis-/Leistungsverhältnis getan hat. ■

Bernd Zimmermann



Na, sind DIE nicht hübsch?

Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	7

Pajitnov strikes back!

Titel: Welltris, **System:** PC mit 256KByte (Herkules bis EGA), **empf. VK-Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Bullet Proof Software/Sphere/Infogrames, **Muster von:** Infogrames.

Nach unzähligen *Tetris*-Kopien und -Umsetzungen besinnt sich einer der beiden Väter auf seine Grundidee. Lange hat's gedauert, bis INFOGRAMES den europäischen Vertrieb für BULLET PROOF SOFTWARES Jüngstes anlaufen ließ. Jetzt ist es da: Grafisch (unter EGA) viel schöner und ausgefeilter als das Original, ist WELLTRIS indes schwieriger zu beherrschen.

Ihr blickt in einen Schacht, an dessen vier Wänden zweidimensionale, geometrische Figuren herabgleiten. Die einzelnen Teile lassen sich drehen und an den Wänden entlang schieben, damit sie am Boden möglichst lückenlose Flächen bilden. Volle Quer- oder Senkrechtreihen am Boden verschwinden unter Zurücklassung einer stattlichen Punktzahl. Die erhöht sich je nach Menge der gleichzeitig gefüllten Linien. Auch frühes Fallenlassen eines Stücks sorgt für Extrapunkte.

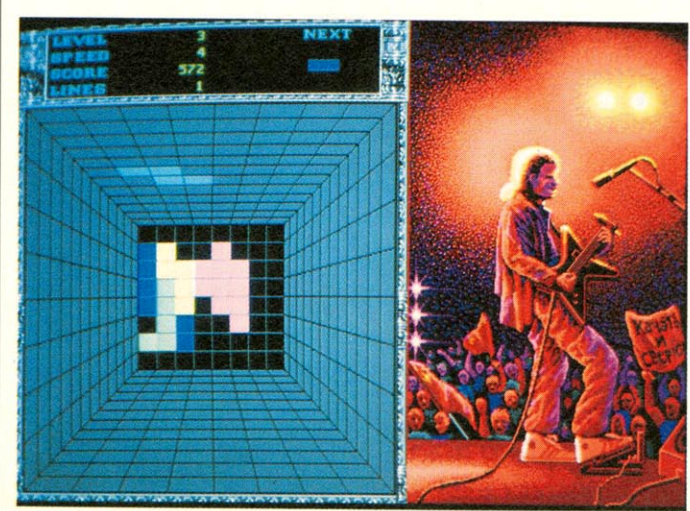
Wie bei *Tetris* und *Blockout* werden die Stücke mit (Pfeil-, Nummern- oder Buchstaben-)Tasten gedreht und geschoben. Erschwerend dabei: der Drang der Teile zum gegenüberliegenden Rand der Bodenfläche. Laßt Ihr z.B. ein Stück von der unteren Wand fallen, rutscht es auf der Bodenfläche nach oben.

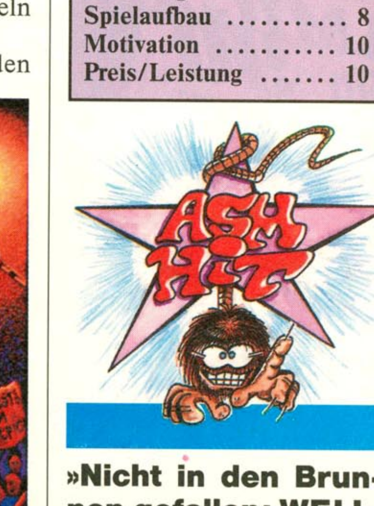
Damit es nicht zu knifflig wird, kann man im Auswahlbild den Schwierigkeitsgrad einstellen. Bei der Gelegenheit lassen sich gleich der PC-Pieps ausschalten und die gewählten Optionen speichern. Auch an eine Pausenfunktion wurde gedacht! Ein Durchgang ist beendet, wenn alle vier Wände blokkiert sind (passiert allzuoft) oder die Teile sich an einer Wand bis oben stapeln (kommt selten vor).

Welltris ist mitsamt den zehn besten Scores auf der Festplatte gut aufgehoben. Allerdings verhindert die Sicherheitsabfrage (Namen und Daten aus der – viersprachigen! – Anleitung) das ganz schnelle Bürospiel zwischendurch. Wer aber ein wenig Zeit und Geduld mitbringt, wird mit exklusivem Knobelspaß belohnt. ■

Eva Hoogh

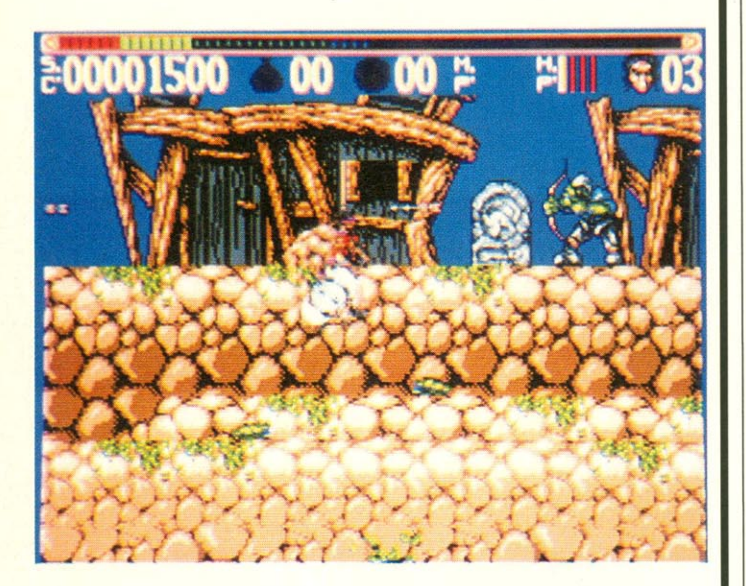
Grafik	9
Anleitung	10
Spielaufbau	8
Motivation	10
Preis/Leistung	10





»Nicht in den Brunnen gefallen: WELLTRIS packt!«

BLICKPUNKT



In Arbeit

Rechtzeitig zum Weihnachtsgeschäft plant CORE DESIGN, mit einem Jump'n'Run-Spiel typischer Machart auf den Markt zu kommen. Schon der Name TORVAK THE WARRIOR läßt erahnen, daß Euch der englische Softwarehersteller mit diesem Actiongame in das „Reich der Ritter und Drachen" entführen wird. Der erste Level, den ich in unserer Vorabversion bislang bestaunen konnten, spricht in dieser Hinsicht jedenfalls Bände.

Ein wenig erstaunt war ich über die Länge jenes ersten Levels, der manch anderen Vertreter dieses Genres „schwach" aussehen läßt, zumal sich das Geschehen nicht nur auf einer Ebene abspielt. Vielmehr wird Euch der Weg durch Höhlen etc. führen. Der Schwierigkeitsgrad liegt dagegen auf unterstem Niveau, wie ich bei meinen ersten Versuchen leider feststellen mußte. Vor allem bei den Gegnern sollte sich da noch eine Menge tun, denn zum jetzigen Zeitpunkt ist es wirklich ein Leichtes, diese aus dem Weg zu räumen. Logisch, daß es neben purer Sprite-Schlachterei auch darum geht, diverse Gegenstände aufzusammeln (Power-ups, Waffen etc.).

Die Grafik von Torvak the Warrior stellt momentan noch nichts Besonderes dar, viel zu einfältig wurde sie gestaltet. Das Vier-Wege-Scrolling mit seinen Ruckeleffekten bedarf ebenso einer Überarbeitung. Ansonsten könnte ich noch von den nicht vorhandenen Soundeinlagen berichten, doch warten wir lieber ab, wie sich das neue Core Design-Produkt in seiner Endfassung darbieten wird. ■

TORSTEN BLUM

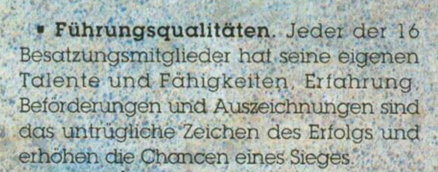
Vier M1 Abrams Panzer. Mit je Mann. Das heißt vier Panzer, sechzehn Mann Besatzung. Und Sie haben das Kommando.





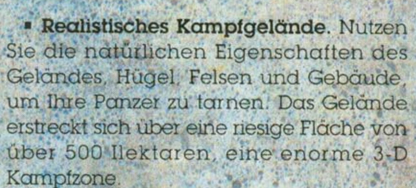


▪ **Strategische und taktische Kontrolle.** Planen Sie Ihre siegreichen Strategien, erteilen Sie Ihrem Panzer-Platoon die richtigen Befehle zur richtigen Zeit, holen Sie die Artillerie und die Flieger zu Hilfe, wenn es brenzlig wird. Springen Sie dort ein, wo Not am Mann ist, wo die Action am hitzigsten ist, als Kommandant, als Richtschütze oder als Fahrer in einem der vier Panzer.

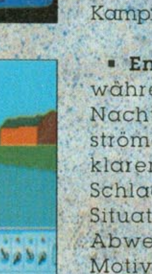


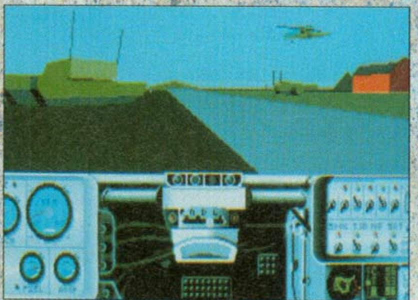
▪ **Führungsqualitäten.** Jeder der 16 Besatzungsmitglieder hat seine eigenen Talente und Fähigkeiten. Erfahrung, Beförderungen und Auszeichnungen sind das untrügliche Zeichen des Erfolgs und erhöhen die Chancen eines Sieges.

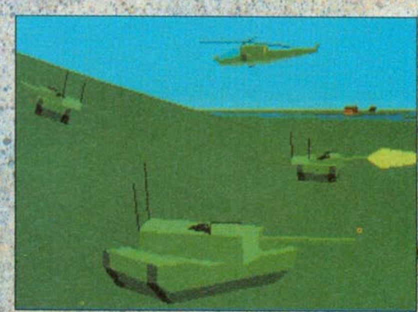




▪ **Realistisches Kampfgelände.** Nutzen Sie die natürlichen Eigenschaften des Geländes, Hügel, Felsen und Gebäude, um Ihre Panzer zu tarnen. Das Gelände erstreckt sich über eine riesige Fläche von über 500 Hektaren, eine enorme 3-D Kampfzone.



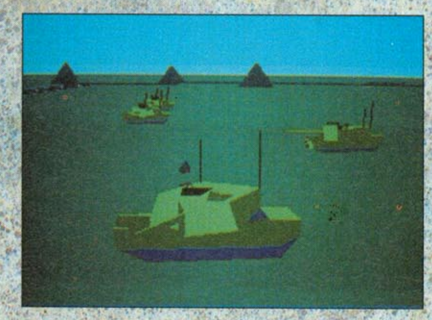




▪ **Endlose Möglichkeiten.** Kämpfe während des Tages, im Dunkel der Nacht, im Schneetreiben, bei strömendem Regen, im Sumpf, bei klarem Wetter... Tausende von Schlachtfeldern und Millionen von Situationen sorgen für ständige Abwechslung und langanhaltende Motivation. Einzelschlachten oder ausgedehnte Feldzüge.

▪ **High-Tech Kriegsführung.** Laser-Entfernungsmesser, ausgeschöpfte Uran-Penetrators, drahtgelenkte Raketen, reaktive Panzerung, Unterstützung aus der Luft und von Seiten der Artillerie – dies alles macht M1 Tank Platoon zur umfassendsten, modernsten Simulation der Panzerkriegsführung auf dem Heimcomputer.





MICROPROSE
SIMULATION • SOFTWARE

" Die definitive Simulation des Panzerkampfes für Atari St & Commodore Amiga"

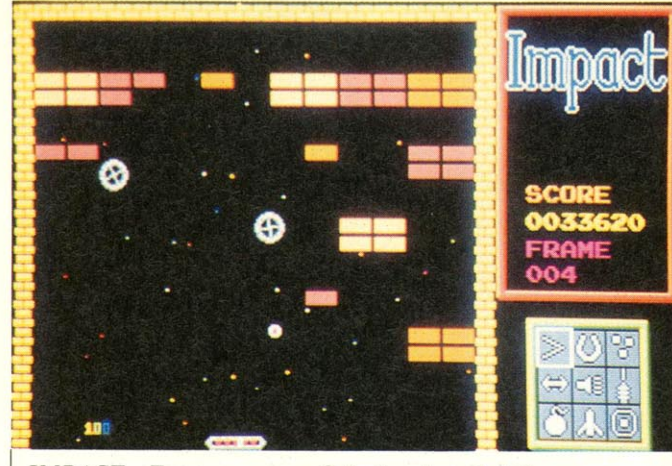
Breakout's Revenge



Titel: Impact, **System:** Atari ST, Amiga, IBM PC (alle getestet), **Empf. VK-Preis:** ca. 20 Mark, **Hersteller:** Audiogenic, England, **Muster von:** [27] / [39] / [42]

Auch wenn die Breakout-Welle inzwischen abgeklungen ist, das ein oder andere Spiel dieses Genres taucht doch immer noch auf dem Markt auf. Leider jedoch tun sich die Neuerscheinungen meist nur noch durch Ideenmangel der Programmierer hervor – was Wunder, wenn man sich an das Heer der bereits erschienenen Breakout-Games zurückerinnert.

Ein echter Klassiker seiner Art ist IMPACT aus dem Hause AUDIOGENIC, anno '87 veröffentlicht und gerade eben für die 16bitter noch einmal neu aufgelegt – und das zum „Special Price" von sage und schreibe zwanzig Mark! Neben den herkömmlichen Features bietet Impact die Möglichkeit, Bonuswaffen gleichzeitig zu benutzen und darüber hinaus 48 eigene Screens zu entwerfen. Dies sollte gemeinsam mit den 80 bereits vorgegebenen Levels einen langanhaltenden Spielspaß garantieren; mit einer Einschränkung allerdings, die leider den PC betrifft. Sind nämlich die Amiga- und ST-Version in jeder Hinsicht gelungen und vor allem in puncto Sound überzeugend, so kommen die PC-User so gar nicht auf ihre Kosten. Neben dem störenden Ruckeln auf der Mattscheibe wird man sich auch mit dem Piepsen aus den Lautsprechern abfinden müssen. Hier ist *Arkanoid* in jedem Falle vorzuziehen. Für Amiga und ST aber ist Impact ein Spiel, das auch heute noch Hitqualitäten beweist, und das nicht nur wegen seines Superpreises! ■



IMPACT – Evergreen zum „Schnäppchen-Preis"

Bernd Zimmermann

	ST/Amiga/PC
Grafik	8/8/6
Sound	10/10/5
Spielablauf	8/8/8
Motivation	9/9/ 6
Preis/Leistung	10/10/7

007 – eine Nummer zu groß



Titel: Sly Spy, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Ocean, England, **Muster von:** [27] / [39] / [42]

Wer sich nach einem flüchtigen Blick auf Verpackung und Vorspann des neuen OCEAN-Spiels SLY SPY auf ein weiteres James-Bond-Abenteuer freut, wird sich nach eingenderer Betrachtung des Games enttäuscht sehen. Dennoch sind Ähnlichkeiten mit dem großen 007 a) unverkennbar und b) sicher völlig beabsichtigt.

Als Sly Spy vor einiger Zeit auf unserem Arcade-Automaten lief, konnte es schon nicht gerade begeistern. In diesem Punkt muß man Ocean immerhin attestieren, daß die Umsetzung der *Data-East*-Platine zu satten hundert Prozent gelungen ist, denn: Die Heimcomputer-Variante ist nicht schlechter, aber auch um keinen Deut besser ausgefallen als die Automaten-Fassung.

Das Geschehen führt den Helden, den gemessen an seiner Größe viel zu dünnen Bond-Verschnitt, durch zahlreiche Szenarios – und natürlich gefahrvolle Situationen. Da Kämpfen nun einmal sein Handwerk ist, geht er selbigem hingebungsvoll und ohne Ende nach. Gefightet wird zu Lande und im Wasser, zu Fuß ebenso wie vom Motorrad aus. Bewaffnet ist „006" – denn so ganz hat's zur 007 nun mal nicht gereicht – mit einem ordinären Trommelrevolver; Zusatzwaffen können aber im Spiel durch Aufnehmen der entsprechenden Symbole ergattert werden. Das Nonplusultra ist die Golden Gun, für die jedoch gleich fünf Symbole aufgesammelt werden müssen. Dafür jedoch hat diese Superwumme eine erstaunliche Durchschlagskraft, ist andererseits allerdings auch nur zeitlich begrenzt einsetzbar.

Die Grafik geht bei alledem durchaus in Ordnung. Die Backgrounds sind detailiert und farblich ansprechend gezeichnet. Daß die Animation da etwas hinterhinkt, liegt freilich an den recht großen Sprites, was man also Ocean nicht unbedingt als Manko ankreiden kann. Auch die Sounds, Melodien wie FX, sind akzeptabel und können sich durchaus hören lassen. Woran es aber letztlich mangelt, ist das Gameplay. In diesem Punkt nämlich hat Ocean, wie schon gesagt, bei seiner Umsetzung ganze Arbeit geleistet. War schon der Automat langweilig und öde, so ist auch die Computer-Software einschläfernd und primitiv. Unter dem Strich ein Programm also, an dem dem Käufer der Spaß schnell vergehen wird. ■

Bernd Zimmermann

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	5
Motivation	4
Preis/Leistung	4

Einmal das Zepter schwingen

Titel: King's Bounty, **System:** C 64, PC, **empf. VK-Preis:** DM 69,95 (C 64) bzw. 99,95 (PC), **Hersteller:** New World Computing, **Muster von:** 26.

Jon van Caneghem läßt nicht locker. Nach seinen beiden großartigen *Might & Magic*-Rollenspielen verführt er mit KING'S BOUNTY auch die eingefleischtesten Strategiemuffel. Das Zepter der Ordnung ist gestohlen worden. Ihr müßt es als Reichsretter binnen bestimmter Frist wiederfinden, sonst stirbt der gute König Maximus, und das Land versinkt im Chaos. Drache Arech und Dämon Urthrax ist der Sieg fast sicher. Die Burgen sind schon von ihren Gefolgsleuten besetzt.

Was wie ein leichtfüßiges Adventure klingt, entpuppt sich indes als feines Strategiespiel zum Angewöhnen. Ihr könnt als Ritter, Paladin, Zauberin oder Barbar in die Welt ziehen. Je nach Klasse stattet König Maximus Euch mit einer einmaligen Goldsumme und wöchentlicher Unterstützung aus. Ihr müßt mit Hilfe ständig zu rekrutierender Truppen durch vier Kontinente ziehen, feindliche Armeen besiegen und Burgen zurückerobern. Das alles kostet Geld. Schiffe müssen auch gemietet werden, und gelegentlich sollte man die Kriegsbeute unter den Bauern verteilen, damit der „Führerschafts"wert wächst – desto leichter hat man es mit seinen Truppen.

Man bewegt seine Reiterfigur per Tasten über die 64 x 64 Felder große Landschaft. Gesehen wird das Ganze in bunter Farbenpracht aus schräger Draufsicht. Bei Kämpfen und besonderen Begegnungen wird auf andere Darstellungen umgeschaltet. Die Landschaft ist nicht nur mit Hindernissen (Wäldern und Bergen ist auszuweichen), sondern auch mit Schatztruhen, Hinweisschildern (wörtlich zu nehmen) und rekrutierbaren Bewohnern gespickt. Dazu gesellen sich Dungeons, feindliche Truppen und zu belagernde Schlösser.

Vor den Erfolg hat NEW WORLD COMPUTING aber etliche taktische Finessen gesetzt. So wurde das Zepter von Arech irgendwo im Freien vergraben. Zwar könnt Ihr jedes Feld absuchen, doch vergeht zu viel Zeit dabei. Arech hat eine Karte mit Lagehinweis in 25 Teile zerrissen und auf seine Schergen verteilt. Insgesamt siebzehn Bösewichte müßt Ihr gefangen- und ihren Kartenteil an Euch nehmen. Die übrigen acht Ausschnitte sind jeweils zusammen mit einem Macht verleihenden Gegenstand auf die vier Kontinente verteilt.

»King's Bounty – Spielspaß mit königlicher Belohnung!«

Die Artefakte, etwa der Schutzschild oder Admiralitätsanker, sind zwar zum Lösen des Spiels nicht nötig, helfen Euch aber finanziell oder mit Rüstschutz – und erhöhen Euren Punktestand. Der steigt auch mit der Zahl zurückeroberter Schlösser und besiegter Bösewichte. Zudem befördert Euch der König je nach Klasse und gefangenen Schergen. Aufgepaßt: Ihr müßt Euch vor der Schloßbelagerung sowohl die geeigneten Waffen kaufen als auch einen offiziellen Auftrag für jeden Bösewicht (einen zur Zeit!) besorgen. Fangt Ihr nämlich den Verkehrten, müßt Ihr ihn wieder freilassen. Er besetzt dann eine andere Burg.

Eure Streitmacht sollte im Zweifelsfall kleiner, aber schlagkräftiger sein. Jeder Gefallene, gleich, ob Fußvolk oder Ritter, mindert nämlich bei der „Endabrechnung" Eure Punktzahl.

Beide Versionen machen grafisch-spielerisch eine sehr gute Figur. Die PC-Fassung läuft ab 384 KByte auf allen gängigen Grafikkarten und nutzt die VGA-Farben aus. Ihr könnt mehrere Charaktere speichern – beim PC von der Festplatte natürlich bequemer. Das liebevoll geschriebene (englische) Handbuch führt stimmungsvoll ins Geschehen ein, dient leider aber auch der Paßwortabfrage (Abnutzungsgefahr!). Vier wählbare Schwierigkeitsgrade und mit jedem Charakter wechselnde Bösewichts-Anordnungen sorgen für gehobene Langzeit-Motivation. King's Bounty: *Der* Fall für Strategie-Anfänger und jene, die es eigentlich nie werden wollten... ■

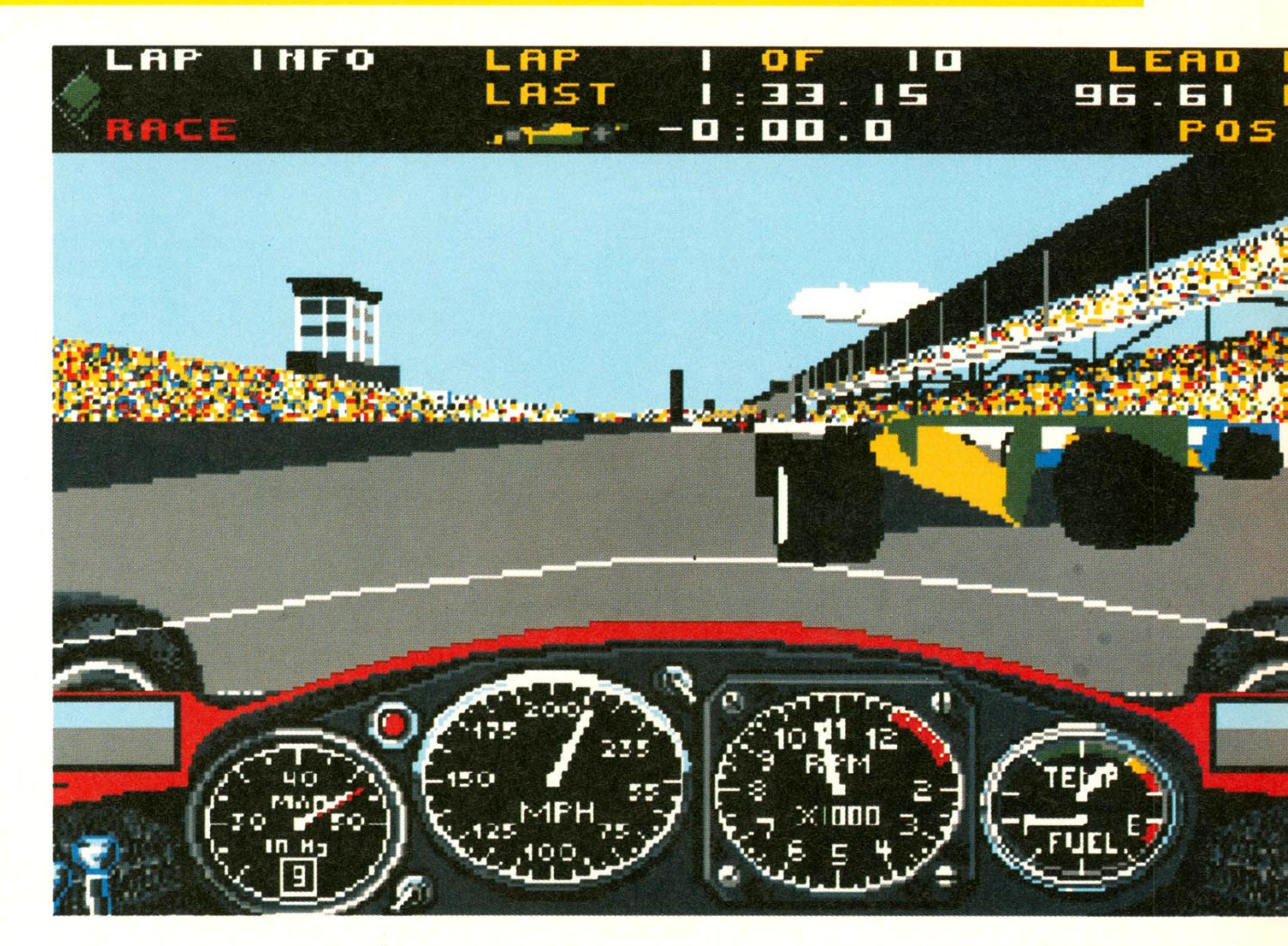
Eva Hoogh





Grafik	9
Anleitung	11
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

NUR FLIEGEN IST SCHÖNER!



Indianapolis 500® ist zweifellos eine der schnellsten dreidimensionalen Simulationen auf dem Markt. Überzeugen Sie sich selbst!

"Die beste Rennsimulation, die es je gab" Mannfred Kleimann, ASM.

Suchen Sie sich einen Penske Chevrolet, einen March Cosworth oder einen Lola Buick aus. Jeder Wagen ist anders getunt, und die einmalige Spezifikation für Armaturen und Motor ist jeweils der Stufe Ihres Könnes angepaßt. Sie können sich auch ein Modell nach eigenem Entwurf zusammenstellen, um die Rennpiste einer authentischen Simulation des Indianapolis Motor Speedway mit Geschwindigkeiten bis 320 km/h zu meistern.

Dann erleben Sie Ihre unvermeidlichen Fehler noch einmal mit Action Replays wie im Fernsehen aus sechs spektakulären Perspektiven.

INDIANAPOLIS 500 THE SIMULATION

Erhältlich für Amiga und IBM/PC.

DM 89,--*

* unverbindliche Preisempfehlung

ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts, Rushware, Bruchweg 128-132, D-4044 Kaarst 2. Tel: 02101/607-0. Fax: 02101/607-111.

James at his best – Roger, more . . .

Titel: Spy who loved me, **System:** Amiga, C-64 (beide angeschaut), ST, CPC, Spectrum, **empf. VK-Preis:** bei 16bit ca. 75 Mark; 8bit etwa 45 Mark für die Disc, **Hersteller:** Domark, London, England, **Muster von:** Clare/ Domark, England.

Ein alter Streifen – ein neues Game. SPY WHO LOVED ME von DOMARK ist nicht nur der neueste, sondern auch einer der besten Titel aus der Bond-Reihe, wie ich finde. Was soll man schon groß sagen? Diskette rein, Steuerknüppel nach vorn und Teile eingesammelt. Mit fünf Leben ausgerüstet geht man mit dem Super-Q-Lotus auf die Piste (Fußgänger zu überfahren, ergibt Punktabzug). Fährt man gemächlich, kommt man zu einem Rennboot, mit dem man Gangster aus dem Weg rammt und räumt (Missiles, Rauch und andere schnucklige Sachen sind an Bord). Vorsicht bei den Labyrinthen und Sprungrampen! Richtiges Timing und das Einprägen des Kurses sind unbedingt vonnöten.

Ähnliches gilt auch für die nächste Lotus-Sequenz, bevor man in das Unterseefahrzeug einsteigt, das mit modernster Technik bestückt ist.



Voll ausgerüstet geht Bond in die Endphase

Spy who loved me ist ein praktisch ruckelfreies, vogelperspektivisches Abenteuer der gewohnten Art mit ausgezeichneter Steuerung.

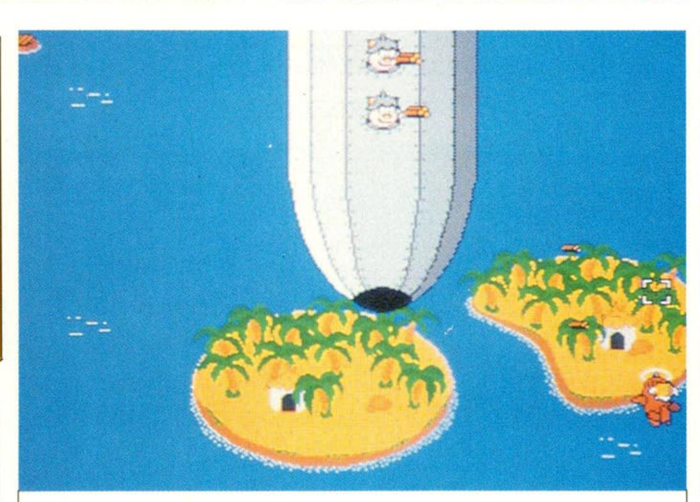
„Viel Liebe zum Detail" (O-Ton Otti) wurde bei der Darstellung von Drehungen, Wendungen und Explosionen der Karren deutlich. Sowohl die 64er wie auch die Amiga-Versionen sind grafisch und soundmäßig überdurchschnittlich; leider aber nichts Weltbewegendes. Für Fans ein Muß! M.K. ■

	C-64 / Amiga
Grafik	8 / 8
Sound	8 / 7
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9 / 8

Toto Schillaci Cartoona Italiana



Titel: Bomber Bob, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Idea, Casciago, Italien, **Muster von:** Software Business Ltd., London, England.


Schweine im Zeppelin – eine Anspielung?

Mit dem Bomber der Nation, genannt „Toto", hat das comicartige Ballerspiel aus Italien rein gar nichts zu tun. Hier geht es vielmehr um ein Game à la 1442 (Name v. d. Red. geändert), wo sich ein Hund aufmacht, die Erde vor Schweinen, Bulldoggen, Schäferhunden, Pudeln und Foxterriern zu retten. BOMBER BOB nennt es sich. IDEA hat's gecoded.

Zu Beginn der Luftschlacht um die „Wau-Wau-Inseln" erwartet uns ein Titelsound der Güte „cool".

Hernach geht's rein ins Geschehen. Drei Leben hat Bomber Bob (sieht eher aus wie „Joe Cocker"), um Bodenziele und feindliche Zeppeline der Luftschweinwaffe zu eliminieren. Die Jets der „A.L.F." (ich nenn' sie mal „Alien Lupo Forces") feuern mit geballter Kraft auf unseren Spaniel ein.

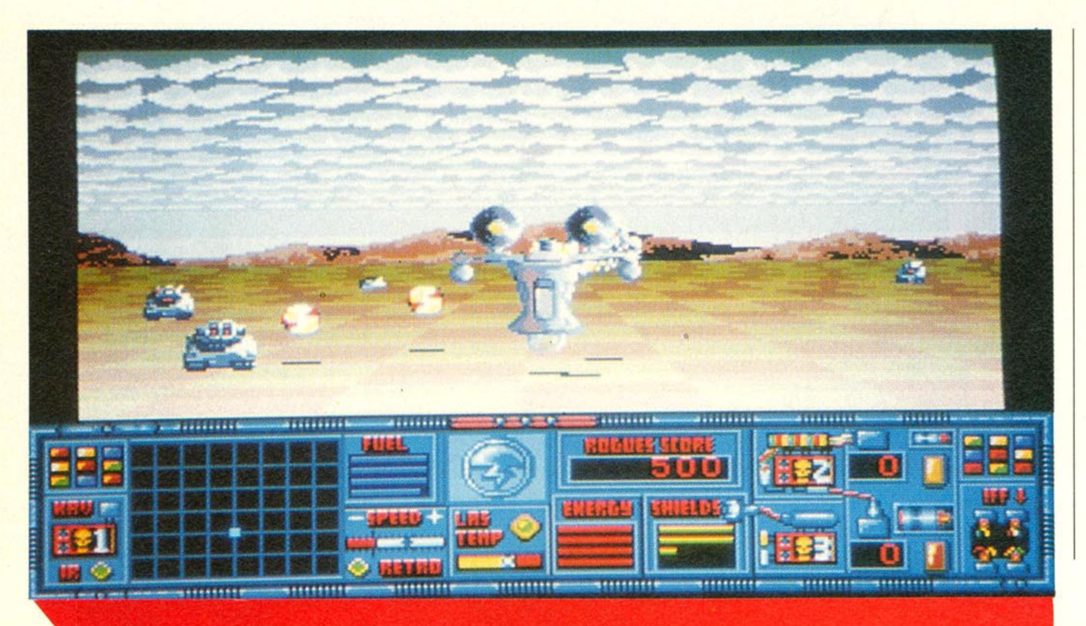
Das Game erwies sich als lustig und schwierig. Die Steuerung ist o.k., die Kollisionsabfrage teilweise etwas „frag"-würdig. Die Grafiken gehen in Ordnung. Aber: Das Comichafte übertüncht manch Negatives in diesem Spiel. Das „Zielfernrohr" arbeitet ungenau; die abgeschossene Rakete und die herabfallende Bombe (beides dasselbe!) treffen auch nicht immer exakt. Bomber Bob ist der erste Versuch der Italiener, wieder Fuß zu fassen. Nur für Freunde des Shoot-em-Up im Cartoon Style empfehlenswert! ■

Manfred Kleimann

Grafik	8
Sound	cool
Spielablauf	6
Motivation	4
Preis/Leistung	5



Supergames zu Superpreisen. Jetzt auch erhältlich direkt vom Hersteller. Kommt per Post. Telefon 05241-1834
NORTH SEA INFERNO
Eine Nordsee-Ölbohrinsel wird von Terroristen bedroht. Sie haben Geiseln genommen, eine Atombombe gelegt und sie erpressen damit die Regierung. Du bist Spezialagent und hast 30 Minuten Zeit, in einem Labyrinth aus Gängen, Treppen, Fahrstühlen und Zimmern die Bombe zu entschärfen und die Geiseln zu befreien.
NORTHSEA INFERNO
ASM HIT
AMIGA, Atari ST 44,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
U.S.S. JOHN YOUNG
Kriegsschiff-Simulation im persischen Golf im Jahre 1995. Konfrontationen zwischen Iran, Irak und den USA. Konvoischutz, U-Boot-Jagd, Flugzeug-Angriffe, Abschuß von Tankern, Ölplattformen und Kriegsschiffen.
U.S.S. JOHN YOUNG
A NAVAL WARSHIP SIMULATION
Special Edition
AMIGA, Atari ST 59,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
MAILORDER
Einfach Postkarte an:
MAGIC BYTES
Verlag R. Kleinegräl
Postfach 2144 C
D-4830 Gütersloh 1
Oder 24-Stunden-Telefon
05241-1834
(Versand per Nachnahme 5,-DM Versandkosten. Ab 75,-DM Versandkostenfrei. Umtauschgarantie: Kosten freie Ersatzlieferung; bitte innerhalb 8 Tagen frei zurücksenden).
Einfach irre, diese Preise!
Preisangab
in D
KIND OF MAGIC 2
AMIGA, Atari ST 79,95
C64 Disk 49,95
C64 Cass 39,95
DINO WARS
NEU
Kind of Magic 2
Die Super-Spielesammlung mit vier Spitzengames.
TOM & JERRY: Die wilde Verfolgungsjagd über Tisch und Bänke mit allerlei Überraschungen.
MINI GOLF: Holt euch den beliebten Sport in euer Wohnzimmer! Das Spiel ist sehr realistisch; allerdings bleiben eure Fensterscheiben heil.
BEAM: Raumgleiter-Geschicklichkeits- und Strategiespiel auf 27 Leveln in einer phantastischen Zukunftswelt.
NIGHTDAWN: Erkundung eines Planeten mit ferngesteuertem Robot.
THE SECOND WORLD
NEU
MAGIC BYTES
ASM HIT
AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
AMIGA JOKER HIT
MAGIC BYTES
AMIGA, Atari ST 69,95
C64 Disk 29,95
C64 Cass 19,95
PC 3,5 + 5,25 79,95
THE SECOND WORLD
Erstklassiges und aufwendiges Strategiespiel um Macht, Wirtschaft und Politik in der Zukunft. Im Jahre 2030 brach der Kontakt zu den Siedlern eines Planeten ab und Du mußt das Siedlervolk in der Behauptung gegen fremde Mächte wirtschaftlich und politisch führen.
DINOWARS
Interaktives Strategie- und Arcadegame mit spitzenmä animierten Actionszenen u einer animierten Dinosauri Enzyklopädie. Kampf der G ganten um ein gekidnappte Saurier-Ei in einer tollen ur zeitlichen Landschaft. Die Actionszenen können jede zeit aufgerufen werden.
MAGIC BYTES
Kind of Magic 2 (Z.B. Nightdawn) AMIGA
The Second World AMIGA
Dinowars AMIGA
North Sea Inferno AMIGA
U.S.S. John Young AMIGA



Im praktischen Dreierpack

Titel: Rogue Trooper, **System:** Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Krisalis, England, **Muster von:** Krisalis.

Der in England weitverbreitete Comic ROGUE TROOPER, im weitesten Sinne eine Art Superman-Verschnitt, dürfte hierzulande wohl nur den wenigsten ein Begriff sein. Softwareproduzent KRISALIS hat diesen Stoff jedenfalls zu einem gleichnamigen Computerspiel umgebastelt. Sicherlich nichts Neues, würde sich das neue Produkt nicht gleich aus drei völlig verschiedenen Teilen zusammensetzen, so daß Ihr mit Rogue Trooper quasi drei Spiele in einem erhaltet.

Von der futuristischen Spielstory her könnt Ihr Euch in diesem Game auf den gewohnten Kampf zwischen Gut und Böse einstimmen. Das eigentliche Spielziel des ersten Parts von Rogue Trooper besteht darin, den Helden sicher durch einen weitverzweigten Gebäudekomplex zu geleiten, um schließlich zu den Raumschiffen (wichtig für Teil numero zwo) zu gelangen. In der Praxis erweist sich der erste Teil als ein Plattformspielchen nach altbekanntem Strickmuster. So finden sich in den insgesamt vier Ebenen – sprich: Levels – viele typische Spielelemente, angefangen von Fahrstühlen über gesicherte Türen bis hin zu Schaltern, die oft erstaunliche Effekte hervorrufen. Stellenweise bedarf es schon einiger Knobelarbeit, bis der Spieler beispielsweise die passende ID-Karte zum Deaktivieren einer Lasersperre ergattert hat. Natürlich gehört noch eine Vielzahl an Schergen und Robotern zum Repertoire von Rogue Trooper, die allerdings keine größeren Probleme bereiten sollten. Lediglich zu Beginn, wenn Ihr Euch nur mit „Händen und Füßen" verteidigen könnt, werden Eure Gegner etwas lästig.

Ebenso wie die spielerische Seite dieses ersten Teiles wußte auch die technische Komponente zu gefallen. Obwohl sich innerhalb der einzelnen Levels Elemente des öfteren wiederholen, konnte sich die Grafik dennoch gut aus der Affäre ziehen, denn schließlich wurde recht ordentlich gezeichnet. Bei den Sprites sieht's da schon anders aus, denn nicht nur die Animation des eigenen Rogue Troopers wirkt ziemlich lächerlich. Gleiches gilt für den extrem langweiligen Digi-Sound.

Während der erste Part von Rogue Trooper wohl eher zur Eingewöhnung gedacht war, geht's im zweiten so richtig zur Sache. In gewohnter *Space-Harrier*-Manier gilt es nämlich, allerhand feindliches Fluggerät vom Himmel zu holen bzw. Bodenstellungen zu zerbröseln. Glücklicherweise könnt Ihr ein Raumschiff Euer eigen nennen, das sich mittels des „erballerten" Geldes in den Levelpausen nach allen Regeln der Kunst aufmotzen läßt (Laser, Missiles, Antrieb etc.). Der Schwierigkeitsgrad zieht mit der Zeit gehörig an. Spätestens im vierten Level war bei mir nämlich immer Endstation. Doch auch ein geübter Baller-Otti kam angesichts der Masse, in der die Aliens auf ihn „einprasselten", gehörig ins Schwitzen, wie Praxistests zeigten. Einzig und allein die Endgegner gerieten eine Spur zu schlapp.

Nicht nur das scrollende Schachbrettmuster (exzellent gemacht!) erinnerte mich bei Rogue-Trooper (Teil II) an *Space Harrier*, das augenscheinlich als Vorlage herhalten mußte. Gerade die Sprites des neuen Krisalis-Produktes zeigen doch „gewisse" Ähnlichkeiten zu besagtem Klassiker. Die Sprachausgabe dürfte lobenswerterweise auf eigenem Mist gewachsen sein. Allerdings gibt sie sich bald von einer äußerst nervigen Seite zu erkennen. Imposant klingt dagegen die übrige Soundkulisse, welche einem Ballerspiel wie diesem wirklich alle Ehre macht.

Über den großen Showdown, also den dritten Teil von Rogue Trooper, vermag ich leider kaum etwas zu berichten. Erstens fehlte unserer Testversion jeglicher „Beipackzettel", und zweitens sah ich mich außerstande, den zweiten Teil lebend zu durchqueren (Schande über mich). Laßt Euch doch einfach überraschen, was Rogue Trooper noch so alles zu bieten hat. Sein Geld ist das neue Krisalis-Werk jedenfalls auch nur mit zwei Teilen wert. Kurzum: Zwar nicht atemberaubend, aber immerhin spielbar. ■

Torsten Blum

Grafik	**9**
Sound	**7**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**7**

Nur Probleme mit Grahammer – Uli Hoeness' Fußball Construction Kit

ODER:



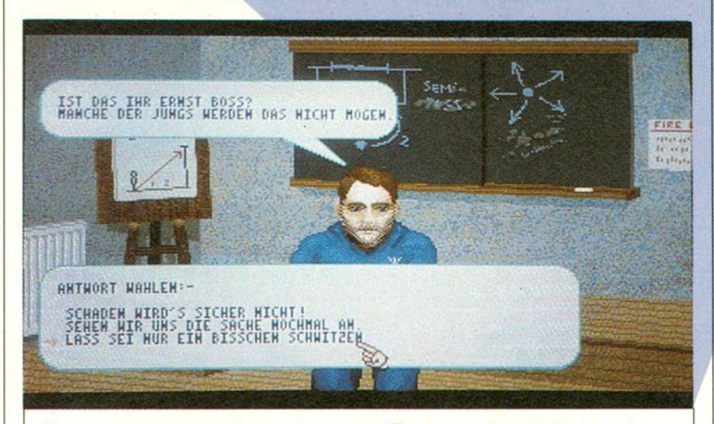
Titel: European Superleague, **System:** Amiga (angeschaut), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** CDS, Doncaster, England, **Muster von:** Mal Thomas/ CDS, England.

Nun ist es wiedermal soweit! Der „tausendste" Fußball-Manager ist auf dem Markt. Jener, der mir vorliegt, ist von CDS und trägt den Namen EUROPEAN SUPERLEAGUE. Es handelt sich hierbei um eine reine Manager-Simulation, die allerdings einiges an Details zu bieten hat. Sie ist logisch aufgebaut und umfaßt sehr viele Features, die den Fan veranlassen könnten, mal richtig draufloszumanagen (ich frag' mal Litti, wie der's damals gemacht hat...).

Die On-Screen-Texte sind in Deutsch; leider aber schwach „grammatisiert". Zu Beginn wähle man das Schwierigkeits-Level aus. „1" beinhaltet nur Samstagsspiele, kaum Verletzungen und einen lammfrommen Vereins-Boss. Bei „2" geht's schon semi-professionell zu, während „3" alle Register des fiesen Managens zieht.

Wir erhalten unsere Unterlagen (Finanz- und Mannschafts-Mappe) und verschwinden in unser Büro. Dort klicken wir den Termin-Kalender an und planen am Montag früh fürs erste Match gegen Arsenal London. Ich selbst habe den Part der Bayern übernommen (Vereine können aber auch umbenannt werden). Das Ziel: Unsere Leute fit zu halten, Schwierigkeiten zu vermeiden, das Gespräch mit dem Vorstand und den Spielern zu suchen und ab und mit dem Trainer über die Taktik zu reden. Dies alles geschieht über Klick-links.

Einige Tips: Man sehe zu, die Leute nicht zu hart ranzunehmen; falls man am Spieltag schlecht ausschaut, sollte man eine der 16 (!) verschiedenen Taktiken nach Bedarf auswählen (das Mittelfeld zieht sich zurück, unterstützt die Abwehr... oder Aufrücken der Außenverteidiger in den Sturm, um den Gegner in der eigenen Hälfte unter Druck zu setzen...); Gespräche mit dem Platzwart (Zustand des Rasens) oder mit der Presse („habe Reuter weit über Marktpreis verhökert") sind vonnöten. Besonders mit der Schreibenden Zunft sollte man einen guten Draht haben.



Training ist einer der wichtigsten Termine, die täglich wahrgenommen werden müssen.

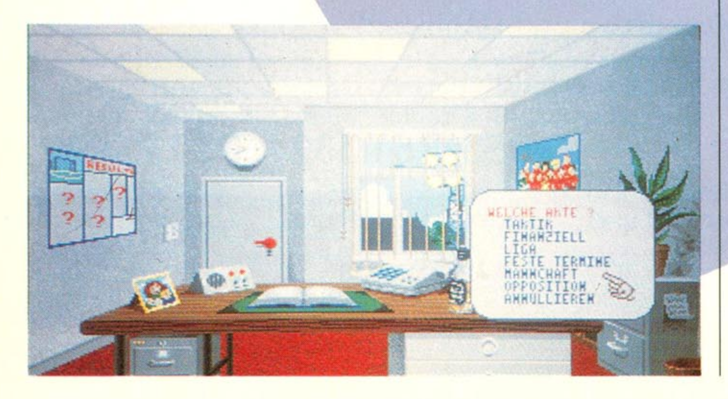
Es gilt zunächst einmal, einige Spieler zu verkaufen, um sich dafür ein Genie an Land zu ziehen. Dies geschieht, indem wir zum Telefonhörer klicken und einen Manager der anderen sieben Klubs anrufen (falls die Leitungen mal wieder nicht belegt sind). Aber: Das Telefon klingelt so häufig, daß man getrost seine Gebühren sparen kann. Die Angebote kommen frei Haus.

Über Gehaltsfragen (die eigenen) muß man sich mit dem Boss unterhalten. Am besten hier: Bei der Sekretärin einen Termin für den folgenden Tag festlegen lassen (erscheint dann auch im Kalender!). Hat man keine Lust mehr, klickt man auf das Haus-Icon oder das Familienbild – und schon darf man sich fürs erste verabschieden. Morgen ist ja auch noch ein Tag...

Am Samstag ist es dann soweit (sofern das Match nicht abgesagt und auf einen neuen Termin festgelegt wurde) – unsere Helden dürfen spielen. Diese Sequenz ist reichlich kurz; man kann nicht direkt ins Spiel eingreifen. Beim Pausentee besprechen wir mit dem Trainer etwaige Auswechselungen oder eine neue Taktik (s. oben!). Nach dem Abpfiff erscheint das Endergebnis; danach die Resultate von den anderen Plätzen. Die Tabelle folgt auf dem Fuße. Am Montag geht's dann wieder an die Arbeit...

European Superleague ist ein ordentliches Strategie-Programm, das einiges an besonderen Features zu bieten hat (Grahammer wollte partout keiner haben, komisch...). Es dauert sicherlich eine Weile, bis man gerafft hat, erfolgreich zu werden und seinen Stuhl zu behalten. Die Anleitung in Deutsch ist eine der ausführlichsten, die ich jemals gelesen habe. Die Grafiken sind o.k.; Sound ist keiner vorhanden. Nur das Telefonläuten geht einem furchtbar auf den Keks. Das Klick-Manöver ist „korrekt" und bereitet keine Schwierigkeiten. Bedauerlicherweise könnte das Game nach einiger Zeit etwas langweilig werden, just in dem Augenblick, wenn man schon alles durch hat! Abschlußsatz: Eine interessante Simulation (Strategie), die aber etwas zu einfach ist. ■

Manfred Kleimann



Grafik	8
Anleitung	11
Spielaufbau	10
Motivation	5
Preis/Leistung	8

N$ CREDITS 089/769 82 20

AMIGA ATARI-ST IBM C-64

Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64
688 ATTACK SUB	65.90		74.90	
A10 TANK KILLER			89.90	
ADIDAS CHAMPIONSHIP				40.90
ADLIB SOUND CARD			249.00	
ALL TIME FAVO.	72.90	72.90		44.90
AMC	65.90			34.90
AMERICAN DREAMS	62.90			34.90
AMOS	99.90			
ANARCHY	55.90	55.90		
ANT HEADS	36.90			
ARMADA	72.90			
ATOMIX	51.90	51.90		33.90
AUSTERLITZ	62.90		65.90	
BAD BLOOD			89.90	
BAL.OF POWER 1990	65.90	65.90	65.90	
BAL.OF THE PLANETS			89.90	
BARDS TALE 2	59.90		65.90	41.90
BARDS TALE 3				41.90
BATMAN THE MOVIE	62.90			34.90
BATTLE SQUADRON	62.90			
BATTLE OF NAPOLEON			72.90	55.90
BATTLECHESS	62.90	62.90	62.90	39.90
BATTLEHAWKS 1942	58.90	58.90	58.90	
BATTLEMASTER	72.90	62.90		
BATTLETECH	62.90			48.90
BLOCK OUT	65.90		65.90	
BLOOD MONEY			62.90	34.90
BLOODWY.DATA DISC	38.90			
BLOODWYCH	62.90			
BOERSENFIEBER	62.90	62.90	72.90	41.90
BOMBER MISS.DISC		35.90	35.90	
BORODINO	72.90		72.90	
BREACH	64.90	64.90		
BUDOKAN	65.90		65.90	
BUNDESLIGA MANAGER	55.90	55.90	58.90	
CALIF.CHALLENGE TD1	29.90			
CALIFORNIA GAMES		51.90		
CARRIER COMMAND			75.90	41.90
CASTLE MASTER	62.90	62.90	75.90	34.90
CENTURION EMP.OF ROM			68.90	
CHAMBERS OF SHAOLIN	62.90	47.90		34.90
CHAMPIONS OF KRYNN	65.90		72.90	58.90
CHAOS STRIKES BACK		62.90		
CHRONOQUEST 2	72.90			
CHUCK YEAGERS 2.0			75.90	
CHUCK YEAGERS AFT				41.90
CODENAME ICEMAN	84.90		99.90	
COLLOSUS CHESS X			59.90	
COLONELS BEQUEST			99.90	
COLONY	75.90			
COMBO RACER	65.90			
CONQ.OF CAMELOT	85.90		99.90	
CONQUEROR 3D	65.90	65.90	65.90	
CORPORATION	61.90			
CURSE OF AZ.BONDS			72.90	61.90
CYCLES	62.90		62.90	
DAMOCLES	62.90	62.90		
DIE HARD			62.90	48.90
DOMINATION	51.90			
DRAGON FLIGHT	75.90	75.90		
DRAGON FORCE	75.90			
DRAGON STRIKE			77.90	
DRAGON WARS			65.90	41.90
DRAGONS BREATH		72.90		
DRAGONS LAIR 2	99.90			
DRAKKHEN	72.90	72.90	72.90	
DUNGEONMASTER		62.90		
DUNGEONMASTER 1MB	67.90			
DYNASTY WARS	59.90	49.90		34.90
E-MOTION	62.90	52.90	62.90	34.90
E.HUGHES INT SOCCER	65.90	65.90		34.90
EARTHRISE			88.90	
ELITE	65.90	65.90	65.90	
EPYX 21				41.90
ESC.FROM THE PLANET	48.90	48.90		
EUROP.CHALLENGE TD2	29.90		36.90	
F-15 STRIKE EAGLE 2			85.90	
F-16 COMBAT PILOT	65.90	65.90	65.90	48.90
F-16 FALCON	72.90	65.90	89.90	
F-16 MISSION DISC 1	50.90	48.90		
F-16 MISSION DISK 2	50.90	48.90		
F-19 STEALTH FIGHTER	85.90	85.90	95.90	
F-29 RETALIATOR	64.90	64.90		
FIGHTING BOMBER	72.90	62.90	87.90	48.90

Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64
FIRE & BRIMESTONE	65.90	65.90		
FLIGHT 4 DV			145.00	
FLIGHT OF THE INTRUDER			89.90	
FLIGHT SIM.2	95.90	95.90		
FLIMBOS QUEST	63.90			36.90
FLOOD	65.90	65.90		
FOOTB.MAN W.CUP ED.	51.90	51.90	51.90	34.90
FUGGER	51.90	51.90		34.90
FULL METAL PLANET	62.90	62.90		
GHOST'N GOBLINS	51.90	51.90		34.90
GHOSTBUSTERS 2	62.90	50.90	72.90	34.90
GIANTS	72.90			
GLOBAL DILEMMA			95.90	
GOLDRUSH	72.90		72.90	
GRAVITY	62.90	62.90		
GREAT COURTS	65.90	65.90	65.90	48.90
GUNBOAT			62.90	
GUNSHIP	68.90		87.90	48.90
HAMMERFIST	62.90			34.90
HARD DRIVIN	51.90		65.90	34.90
HARLEY DAVIDSON			72.90	
HARPOON			99.90	
HEROES QUEST	87.90		99.90	
HILLSFAR	58.90	58.90	58.90	48.90
IMPERIUM	65.90	65.90		
IMPOSSAMOLE		47.90		34.90
INDIANA JONES ADV	65.90	65.90	72.90	
INDIANAPOLIS 500			65.90	
INT.3D TENNIS	59.90	59.90		34.90
INTERCEPTOR	59.90			
INTERPHASE	65.90			
IRON LORD	65.90	65.90		41.90
IT CAME F.THE DES.	72.90			
ITALY 1990	62.90	62.90	62.90	48.90
JET FIGHTER			105.00	
KAISER	95.90	95.90		
KALAHAAN	69.90	69.90	69.90	
KICK OFF 2	59.90	59.90		39.90
KID GLOVES	62.90			
KILLING GAME SHOW	57.90			
KING'S QUEST 4	85.90	73.90	89.90	
KLAX	49.90	49.90		34.90
KNIGHTS OF CRYSTAL.	72.90			
KNIGHTS OF LEGEND			72.90	48.90
LHX ATTACK CHOPPER			99.90	
LAST NINJA 2	64.90	64.90	64.90	
LEAVIN TERRAMIS	62.90	52.90		
LEGEND OF FAIRGHAIL	72.90	69.90	82.90	
LEISURES. LARRY	58.90			
LEISURES. LARRY 2		74.90	88.90	
LEISURES. LARRY 3	89.90	89.90	99.90	
LIN WU'S CHALLENGE	49.90			
LOOM	64.90		64.90	
LORDS OF T.RIS.SUN	72.90			
M1 TANK PLATOON			89.90	
MAN HUNTER 2	72.90		89.90	
MANCHESTER UTD	62.90	51.90	62.90	34.90
MANIAC MANSION	65.90	65.90	65.90	48.90
MECH WARRIOR			72.90	
MICROPROSE SOCCER	65.90	65.90	65.90	48.90
MIDNIGHT RESISTANCE	67.90			
MIDWINTER	65.90	65.90	73.90	
MIGHT & MAGIC 2	75.90		75.90	44.90
MILESTONES COMP	58.90			41.90
MUSCLE CARS	32.90		32.90	
NEUROMANCER	68.90			
NEW ZEALAND STORY	62.90			
NORTH & SOUTH	62.90	62.90		
NUCLEAR WAR	62.90		72.90	
OIL IMPERIUM	51.90	51.90	51.90	34.90
OMEGA	72.90	72.90	72.90	64.90
OPERATION SPRUANCE	68.90			
PANZER BATTLES				43.90
PGA GOLF			65.90	
PINBALL MAGIC	51.90	51.90		
PIPEMANIA	62.90	49.90	62.90	34.90
PIRATES	65.90	65.90	65.90	48.90
PLAGUE	51.90			
PLAYER MANAGER	51.90	51.90		
POLICE QUEST 2	92.90	66.90	66.90	
POOL OF RADIANCE	59.90		59.90	55.90
POPULOUS	65.90	65.90	65.90	
POPULOUS DATA D.	36.90	36.90	36.90	
POWERBOAT	62.90			

Titel	Amiga	Atari	IBM	C-64
POWERDRIFT		62.90	65.90	34.90
POWERDROME			65.90	
PROJECT FIRESTART				39.90
PROJECTYLE	65.90	65.90		
RVF HONDA	65.90	65.90		
RAILROAD TYCOON			88.90	
RAINBOW ISLANDS	62.90	52.90		34.90
RED STORM RISING	65.90	62.90	87.90	48.90
RESOLUTION 101	65.90	65.90	65.90	
REVOLUTION			85.90	
RINGS OF MEDUSA	65.90	65.90	65.90	39.90
SAMURAI			77.90	
SECOND FRONT	78.90		79.90	
SECRET OF SIL.BL.			67.90	59.90
SEUCK	73.90	73.90		
SEV. GAT.OF JAMB.	51.90			
SHADOW OF THE BEAST 2	65.90			
SHERMAN M4	65.90	65.90	65.90	
SILENT SERVICE	64.90	64.90	64.90	41.90
SILENT SERVICE 2			85.90	
SILPHEED			72.90	
SIM CITY	72.90	72.90	73.90	48.90
SIM CITY TERR.ED.	37.90		37.90	
SKI OR DIE			62.90	34.90
SKIDZ	48.90			
SORCERIAN			88.90	
SPACE ACE	109.00	109.00		
SPACE QUEST 2			64.90	
SPACE QUEST 3	88.90		88.90	
SPACE ROGUE	74.90		74.90	48.90
STAR COMMAND	74.90	74.90		
STAR TREK				34.90
STARFLIGHT	62.90	62.90		34.90
STARFLIGHT 2			66.90	
STEALTH FIGHTER				48.90
STEEL THUNDER				41.90
STELLAR CRUSADE	87.90			
STORM ACROSS EUROPE	79.90			55.90
STRIKE FLEET				41.90
STUNT CAR RACER	65.90	65.90	65.90	34.90
SUMMER EDITION		58.90	58.90	34.90
SUPER CARS TD 2	29.90		29.90	
SWORD OF ARAGON	72.90			
SWORD OF TWILIGHT	65.90			
TV SPORTS BASKETB.	72.90			
TV SPORTS FOOTBALL	72.90	62.90	72.90	48.90
TANGLED TALES			72.90	48.90
TEENAG MUTANT NINJA	68.90			
TENNIS CUP	65.90	65.90		
TEST DRIVE 2	62.90		62.90	41.90
TETRIS			44.90	
THEIR FINEST HOUR	72.90	72.90	72.90	
THIRD COURIER	62.90	58.90		
THUNDERSTRIKE	65.90	65.90	75.90	
TIEBREAK TENNIS	58.90	58.90	72.90	37.90
TIMES OF LORE	62.90			
TOWER OF BABEL	65.90	62.90		
TRACON			85.90	
TRIAD 2	65.90	62.90		
TRIAD 3	72.90			
TURN IT	44.90			
TURRICAN	51.90			34.90
TWINWORLD	65.90	52.90		
UFO			87.90	
ULTIMA 5	73.90	73.90	73.90	61.90
ULTIMA 6			89.90	
UNREAL	69.90			
VENDETTA				34.90
VENUS FLY TRAP	51.90			
VIKING CHILD	58.90			
W.GRETZKY ICEHOCKEY	58.90	62.90	62.90	
WALL STREET WIZARD	51.90			
WAR OF THE LANCE			69.90	
WASTELAND				41.90
WELTRIS			67.90	
WINGS	72.90			
WINGS OF FURY	62.90		64.90	
WOLF PACK			88.90	
WORLD CUP 1990	51.90			
X-OUT	51.90	51.90		34.90
XENOMORPH	64.90			
XENON 2	62.90	62.90	65.90	
YUPPI'S REVENGE				34.90
ZAK MC KRACKEN	65.90	65.90	67.90	48.90

COIN OP bei NO CREDITS

NEC-PC-ENGINE * CORE GRAFX * SUPER GRAFX

ARMED F	69.90	FORM. SOCCER	89.90	POWER L.BASEB.3	89.90	CD DARIUS	105.00
ATOM.ROBOKID	85.90	GALLAGA 88	56.90	PSYCHO CHASER	76.90	CD FINAL ZONE	105.00
BASEBALL 90	79.90	HEAVY UNIT	89.90	PUZZNIC	89.90	CD SIDEARMS	89.90
BE BALL	68.90	HELL JOURNEY	95.90	R-TYPE I	69.90	CD VARIS 3	109.00
BEACH VOLLEY	89.90	HONEY O.T. ROAD	79.90	RASTAN SAGA II	99.90	CD WONDERBOY 3	89.90
BERABOM MAN	89.90	IMAGEFIGHT	89.90	S.STAR SOLDIER	96.90	H 5-PL. ADAPTER	43.90
BLODIA	66.90	KLAX	89.90	SHINOBI	86.90	H CD ROM ADPTER	139.00
BLOODY WOLF	85.90	LEGENDARY AXE 2	89.90	SIDEARMS	89.90	H CD ROM/INTERF.	645.00
BLUE BRING	89.90	LODE RUNNER	79.90	SOKOBAN	69.90	H C. GRAFX PAL	279.00
COMMANDO BEAR	95.90	MAN. WRESTLING	91.90	SON SON II	89.90	H C. GRAFX RGB	329.00
CYBERCORE	59.90	MOTOROADER	56.90	SPACE HARRIER	69.90	H JOYB. XE-1 PC	69.90
CYBERCROSS	56.90	MR HELI	75.90	SPLATTER HOUSE	89.90	H JOYPAD	37.90
DEVIL CRASH	89.90	NEUTOPIA	79.90	TIGER HELI	86.90	H SUP.GRAFX PAL	495.00
DONDOKODON	89.90	NEW ZEAL.STORY	76.90	VEIGUES	99.90	H SUP.GRAFX RGB	495.00
DOWN LOAD	96.90	NINJA SPIRIT	99.90	VIGILANTE	64.90	SG BATTLE ACE	79.90
DRAGON SPIRIT	56.90	NINJA WARRIORS	89.90	VOLFVIEV	89.90	SG GHOULS'N G.	139.90
DUNG.EXPLORER	76.90	ORDYNE	91.90	WARACURE STORY	89.90	SG GRAND ZOERT	87.90
F-1 TRIP.BATTLE	86.90	PARANOIA	76.90	WORLD C.TENNIS	89.90		
FINAL LAP TWIN	89.90	PC-KID	85.90	XEVIOUS	95.90		

SEGA MEGA DRIVE

AFTERB. II	95.90	GHOSTBUSTERS	89.90	RASTAN SAGA II	89.90	W. CUP SOCCER	85.90
ASSAULT S.L.	85.90	GHOULS'N GHOSTS	85.90	S.MASTERS GOLF	85.90	X.D.R.	89.90
BATMAN	95.90	HERZOG II	79.90	S.REAL BASKETB.	85.90	ZOOM	59.90
COLUMNS	89.90	HURRICANE	89.90	SHITEN MYOOH	89.90	H ARC.POWER ST.	129.00
CURSE	69.90	INSECTOR X	89.90	SOKOBAN	59.90	H JOYB. XE-1 ST	69.90
CYBERBALL	89.90	KUJAKUOH II	74.90	SUP.MONACO GP	89.90	H JOYPAD	41.90
DARWIN 4081	75.90	MOONWALKER	89.90	TATSUJIN	69.90	H SEGA M. PAL	289.00
DJ BOY	89.90	NEW ZEAL.STORY	87.90	THUNDERFORCE II	77.90	H SEGA M. RGB	289.00
E-SWAT	89.90	PHANT.STAR II engl.	99.90	THUNDERFORCE III	89.90		
FORGOT.WORLDS	85.90	PHELIOS	89.90	WHIP RUSH	75.90		

GAMEBOY

BATMAN	45.90	DOUBLE DRAGON II	55.90	POWER MISSION	45.90	SPACE INVADERS	28.90
BLODIA	45.90	HONG KONG	45.90	PUZZIE ROAD	49.90	T.M.N.T.	55.90
BOXING	45.90	MAIKAMURA G.	53.90	PUZZNIC	49.90		
BURAI FIGHTER	39.90	NEMESIS	49.90	QUARTH	37.90	GAMEBOY +TETRIS	169.00
CASTLEVANIA	53.90	PIPE DREAM	53.90	SHIDO	49.90		

Versandbedingungen:

Inland: Versand per Nachnahme oder Vorkasse zuzüglich Porto u. Verp. DM 9.--

Ausland: Nur gegen Vorkasse Porto u. Verp. DM 11.--

Preislisten schicken wir Ihnen gerne gegen Zusendung eines frankierten Umschlags.

Versandanschrift

NO-CREDITS
Softwareversand S.Schmidt
Partnachplatz 7

D-8000 München 70

Bestelltelefon: 089 / 769 82 20

Werktags von 10.00 - 19.00 Uhr
Samstag von 9.30 - 13.00 Uhr

Täglich Neuheiten ! Anrufen !

Nur Versand - Kein Ladenlokal !

Wenn es Nacht wird in Drumtrochie



Titel: Blinky's Scary School, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Empf. VK-Preis:** ca. 35 Mark, **Hersteller:** Zeppelin Games, England, **Muster von:** 27 / 39 / 42

Auch Gespenster haben es nicht leicht. Geist Blinky wird nach erfolgreichem Abschneiden auf der BLINKY'S SCARY SCHOOL in das alte Schloß Drumtrochie geschickt, um dort so richtig auf den Putz zu hauen. Das ist jedoch nicht so einfach, denn in dem Gemäuer arbeitet eine Gespenstervertreibungsmaschine, die Blinky das Spuken schwermacht.

So etwa liest sich die Vorgeschichte, die ZEPPELIN GAMES den Käufern seines Programms mit auf den Weg gibt. Alles weitere ist ein typisches Lauf-Spring-Sammel-Spiel - aber ein nettes! Blinky sieht zwar dem „Blasemann" aus *Bubble Ghost* zum Verwechseln ähnlich, alles andere aber hat mit dem *Infogrames*-Gespensterspaß nichts zu tun. Um dem Bewohner des Schlosses, Lord McTavish, trotz besagter Maschine das Fürchten zu lehren, müssen diverse Gegenstände gefunden werden. Klar ist natürlich auch, daß man an diese Gegenstände nicht so ohne weiteres herankommt. Fallen, mehr oder weniger angsterregende Gegner (Spinnen, Frösche etc.), und andere Erschwernisse versperren nämlich mit schöner Regelmäßigkeit den Weg zu den begehrten Objekten. Da ist Geduld angesagt, es wird viel probiert werden müssen, und ohne einige Neustarts wird's sicher nicht gehen.

Wer behauptet, daß Gutes seinen Preis hat, wird sich eines Besseren belehren lassen müssen. Zeppelin Games hat dies wieder einmal eindrucksvoll unter Beweis gestellt. Bei einem Preis von sage und schreibe 35 Mark kann man bei der Anschaffung des Programms sicher nichts falsch machen. ■

Bernd Zimmermann

Grafik	**7**
Sound	**6**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**



Schon zu Beginn geht's gefährlich und gruselig zu.

Nicht schon wieder Supersprint!



Titel: Badlands, **System:** Amiga, Atari ST (nur Farbe, beide getestet), **Empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Domark, England, **Muster von:** Domark.

Viel Kreativität hat DOMARK bei seinem neuesten Spielchen nicht bewiesen, denn BADLANDS ähnelt doch sehr stark dem bekannten Game *Supersprint*. Auf der anderen Seite sollte diese Tatsache aber nicht sonderlich verwundern, waren doch schließlich dieselben Programmierer am Werk. Zu hoffen bleibt eigentlich nur, daß Domark mit seinem Produkt nicht den Startschuß zu einer zweiten Runde der *Supersprint*-Clones gegeben hat.

Am Spielprinzip hat sich bei Badlands nichts Wesentliches geändert. Mit einem praktischen „Kleinwagen" ausgestattet, heißt es in diesem Spiel wieder Rennstrekken im Bildschirmformat zu durchqueren. Die insgesamt acht Parcours wurden natürlich mit allerlei tückischen Hindernissen versehen, so daß schon ein gewisses Quäntchen Geschicklichkeit vonnöten ist, um als Erster über die Ziellinie zu kommen. Leider ist nicht nur in puncto Spielprinzip alles beim alten geblieben. Schon bei der Streckenführung von Badlands wird der Spieler, wenn auch nur stellenweise, an alte *Supersprint*-Pisten erinnert. Gerade hier hätte ich mir aber Neuerungen erwünscht. Allerdings soll nicht verschwiegen werden, daß die Macher dieses Spieles auch zahlreiche neue Elemente in ihr Werk miteingebaut haben.

An den Start gehen übrigens immer drei Flitzer, von denen aber nur zwei von „menschlicher Hand" gesteuert werden können. Der 4-Player-Adapter hätte in diesem Zusammenhang mit Sicherheit gute Dienste geleistet, doch eine derart nützliche Option fehlt leider bei Badlands. Dafür haben die Supersprint-Programmierer den obligatorischen Boxenstopp nach jeder Runde nicht vergessen, bei dem Ihr Eure eigene Karre aufmotzen könnt (Geschwindigkeit, Turbo, Reifen etc.). Voraussetzung dafür ist jedoch eine bestimmte Anzahl von Schraubenschlüsseln, das universelle Zahlungsmittel bei Badlands. Mit den anfänglichen sechs werdet Ihr sicherlich nicht weit kommen. Zum Glück finden sich auf den einzelnen Pisten von Zeit zu Zeit Schraubenschlüssel, die ihr nur einfach aufzusammeln braucht. Des weiteren werden Siege sowie neue Rundenrekorde entsprechend vergütet.

Den Schwierigkeitsgrad der acht Levels würde ich zumindest in der ersten Runde nicht sehr hoch ansiedeln. Lediglich an einigen kritischen Stellen (Unterführungen, Sprungschanze etc.) kann es für Neulinge zu Problemen kommen, gerade weil die Übersichtlichkeit manchmal zu wünschen übrig läßt. *Supersprint*-geübte Spieler kommen allerdings erst ab dem neunten Level auf ihre Kosten. Zwar wiederholen sich die Levels dann, doch tauchen allmählich ernstzunehmendere Barrieren auf, bei denen man schon „den Fuß vom Gas" nehmen sollte. Zudem entwickeln sich die Compi-Fahrer in späteren Runden zu kleinen Hell-Drivern, gegen die oft kein Kraut mehr gewachsen ist.

In bezug auf die Grafik liegen Atari ST und Amiga gleichauf. Badlands zeugt von Liebe zum Detail, wie sich unschwer an den einfallsreich gestalteten Parcours erkennen läßt. Trotz Vogelperspektive kommt sogar ein wenig Räumlichkeit ins Spiel, wurden doch Licht- und Schatteneffekte gekonnt ausgenutzt. Einzig und allein die langweilig gezeichneten Sprites wollen nicht recht in das positive Bild passen. Gleiches gilt für die spärlichen Sound-FX. Das Reifenquietschen, welches der Amiga zum Besten gibt, hört sich beispielsweise regelrecht peinlich an. Die Steuerung wirft glücklicherweise keinerlei Schwierigkeiten auf.

Fazit: Obwohl Badlands eigentlich nur ein aufgemotztes *Supersprint* darstellt, dürftet Ihr mit diesem Actiongame dennoch einigen Spaß haben. Allzuviel Neues hat dieses Game allerdings nicht zu bieten. ■

Torsten Blum



Wer den Dreh raus hat, kann sich auf eine mörderische Jagd vorbereiten. Dennoch: Schießen und Rennfahren haben wir schon in besserem „Zustand" erlebt.



Amiga & Atari ST	
Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7

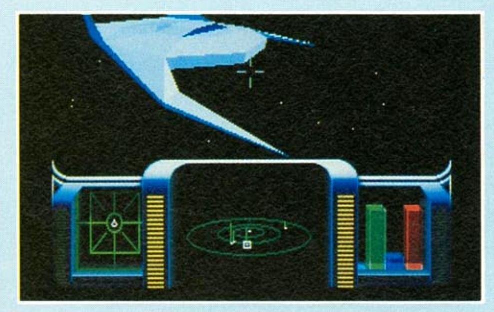
LIGHTSPEED™

INTERSTELLAR ACTION AND ADVENTURE

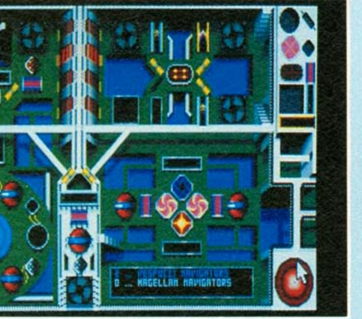
Du bist der einzige Mensch in einem riesigen robotergesteuerten Raumschiff, das mit unglaublicher Geschwindigkeit durch die Tiefen des Alls saust. Deine Aufgabe: einen neuen Planeten zu finden und zu besiedeln, auf dem die Menschheit gedeihen kann. Kämpfe sind unvermeidlich, und Du wirst mehr brauchen als rein fliegerisches Können. Zum Beispiel Erfindergeist, Charme und politisches Talent, um mit den bizarren, intelligenten — und oft feindlich gesinnten — Wesen zu verhandeln, die DICH als den Alien sehen.

3-D KAMPFFLUGSIMULATION WIE NOCH NIE

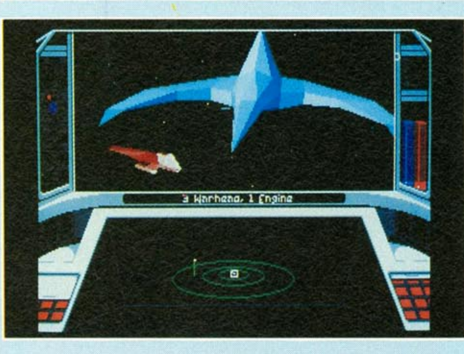
»Erdgebundene« Simulationen verschwenden den Großteil ihrer Grafiken auf geografische und geologische Einzelheiten. In der großen, schwarzen Leere des äußeren Weltalls jedoch gibt es kein Gelände, und so kommt die Super-3-D-Grafik von Lightspeed ganz und gar den Raumschiffen zugute, die mit atemberaubendem Detail wiedergegeben und mit aalglatter Animation belebt sind.



Du manövrierst ein Raumschiff von 500m Länge



Modifiziere Dein Schiff je nach gewünschter Leistung



Fernlenkung von Kampfschiffen in strategischen Schlachten gegen intelligente Wesen.

FASZINIERENDE ROLLENSPIEL-ÄHNLICHE TIEFE

Es gilt, zahlreiche Sternen-Agglomerationen zu erkunden, jede mit ihren eigenen Herausforderungen, mit Dutzenden von Sonnensystemen und Mengen von Planeten. Doch das Wichtigste: 25 Gattungen von Aliens halten Dich ständig auf Trab,



***Die Broodmasters** — finstere, durchtriebene Wesen, die darauf aus sind, das Universum unter ihre Herrschaft zu bringen.*



***Die Lutin** — quasi-intelligente Wesen ohne Erinnerungsvermögen und ohne Konzept einer Zukunft.*



***Die Cicisbeo** — komplett von sich selbst eingenommen, hochmütig und von atemberaubender Arroganz.*

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

180 Lakefront Drive • Hunt Valley, MD 21030

Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos, GL8 8LD Tel (0666) 504326

Game Design by





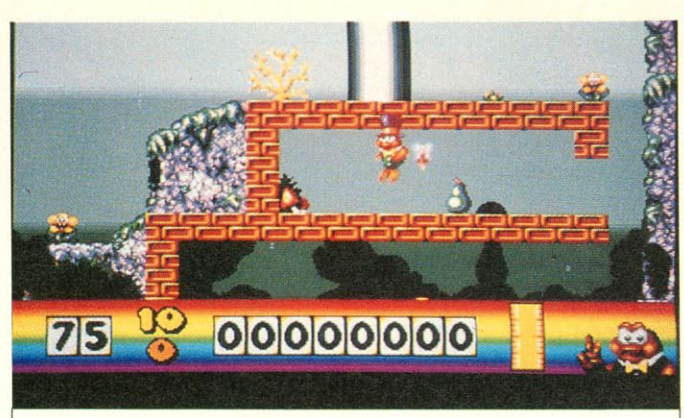
Titel: James Pond, **System:** Amiga (angeschaut), Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller:** Millennium, London, England, **Muster von:** Millennium, England, **Besonderheit:** spielbares Demo, noch ohne Titelsound.



Liebesgrüße aus SELLAFIELD

»JAMES POND – der Hauch des Gaudis!«

Der „Undercover"-Agent wird bei MILLENNIUM zum „Underwater"-Helden. JAMES POND heißt das nette, farbenprächtige und hübsch gezeichnete Spielchen, das unseren Helden bei insgesamt zwölf Missionen schüttelt und rührt. Jede der einzelnen Aufgaben ist mit leicht verfälschten Bond-Titeln bezeichnet. Von „Licence to bubble" über „Fishfinger" bis hin zu „For your fins only" reicht die Palette. Bei „Dr. Maybe", dem letzten Auftrag, kam ich schon gehörig ins Schwitzen. O.k., zurück zu den Untertiteln: Diese geben Aufschluß darüber, welchen Aufgaben sich James zu widmen hat. Des weiteren läuft eine Kurzbeschreibung über den Screen, eine Art „briefing" (Befehlsausgabe) für den lustig und gut animierten Dauertaucher. So beginnt Pond mit der Befreiungsaktion der Hummer, die vom fiesen Fischer in Kästen gefangen wurden. Hierzu sucht man sich goldene Schlüssel und berührt damit die hölzernen Käfige.



„Dr. Maybe" – die zwölfte und letzte Mission hat begonnen.

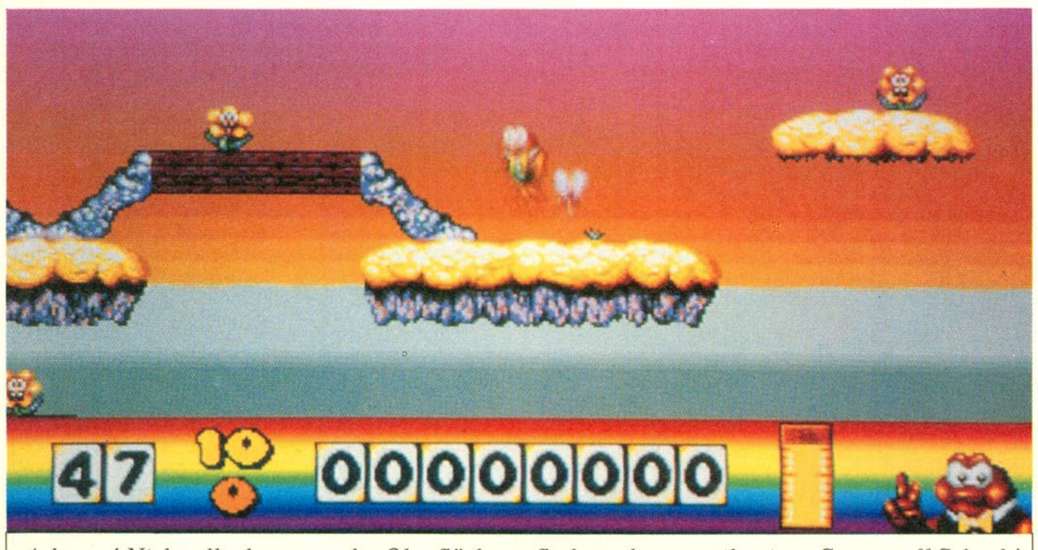
Bei anderen Missionen benötigt unser Held die verschiedensten Dinge: Das Leck bei Sellafield beispielsweise (größte Atom-Dreckschleuder Europas) stopft der Kleine mit Schwämmen. Die wichtigsten anderen Objekte, die James in sein Haus verstauen kann (sind über die obere Zahnreihe der Tastatur abzurufen): Zylinder, Helm, Superbrille (zum Ausfindigmachen von bis dato nicht sichtbaren Objekten), Uzi, Rose, Dynamit, Birne, Goldbarren oder Kamm. Wie Ihr diese einsetzen müßt, verrate ich Euch nicht. Ein bißchen Spielspaß muß ja noch bleiben.



James Pond hat immer eine gute (schwimmende) Fee an seiner Seite. Seine Aufgaben muß er in der gewohnten „Pond"-Manier gegen die Zeit lösen. Es gibt Punkte fürs Abblasen der Fische, Bulldoggen oder Eisbären. Diese verwandeln sich in größere Luftblasen, die man berühren sollte... Extra-Zeit usw. Die Energie wird in Form eines immer stärker sichtbar werdenden Fisch-Skeletts dargestellt. Kontakte mit Feinden also meiden. Ist die Mission beendet, ins Faß – und auf zum nächsten „briefing".

Millennium hat mit James Pond einen typischen „Weihnachts-Titel" erschaffen, der Spaß bereiten soll. Das weiche Scrolling, die gute Spielbarkeit und die netten Grafiken machen es zu einem sympathischen Game! ■

Manfred Kleimann



Achtung! Nicht allzulange an der Oberfläche aufhalten, denn es gibt einen Sauerstoff-Schock!

Grafik	**10**
Sound	**SFX**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Crash Garrett  die Gummizelle



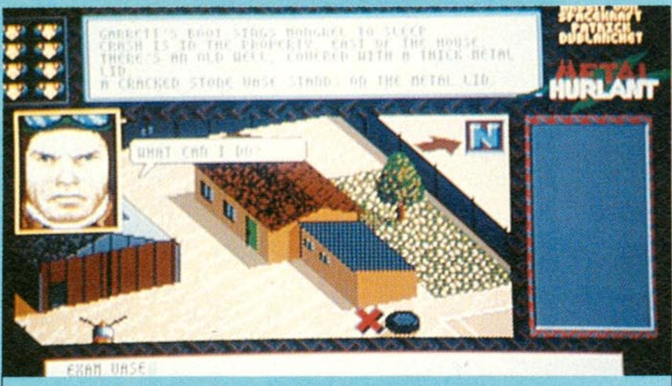
Titel: Crash Garrett, **System:** Atari ST, Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 20 Mark, **Hersteller:** Smash 16, England, **Muster von:** 27 / 39 / 42

Gut zwei Jahre ist es jetzt her, als **Ere Informatique** sein Adventure CRASH GARRETT veröffentlichte. Lag es an der Story (Thema „Nazitum"), lag es an dem damals noch recht stattlichen Preis oder schlicht und einfach daran, daß das Programm von eher mäßiger Qualität war – ein Kassenschlager zumindest konnte es nie werden. Nun wagt trotz alledem der englische Budget-Produzent SMASH 16 einen zweiten Versuch, das Spiel doch noch unters Volk zu bringen – diesmal allerdings zum Preis von nur 20 Mark.

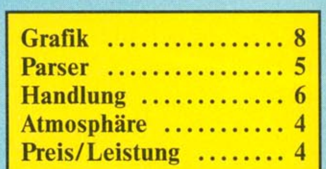
Zentrale Figur ist Crash Garrett, in Frankreich sicher bestens als Comic-Held bekannt. Sein neuestes Abenteuer führt ihn in die Klinik eines Psychoanalytikers; hier strecken sich vornehmlich Hollywood-Stars auf der Couch aus, hier bereiten aber auch Nazi-Sympathisanten ihre Aktivitäten vor. Zudem stirbt die Verlobte des Nervenarztes eines mysteriösen Todes, so daß man also alle Hände voll zu tun hat.

Das Adventure ist nach typisch französischer Machart gestrickt, was bedeutet: gute, farbenfrohe Grafik, teilweise exzellente Sounds, demgegenüber leider aber auch ein Minimum an Handlungsmöglichkeiten. Echte Adventure-Freaks werden also zum einen nicht auf ihre Kosten kommen und sich zum anderen an den Actioneinlagen stören, die hier und da zu bewältigen sind. Auch bei nur 20 Mark sollte man also, wenn möglich, einen Blick auf das Programm werfen, bevor man sich zum Kauf entschließt. ■

Bernd Zimmermann



Daran schieden sich die Geister: das Nazilager



Grafik	8
Parser	5
Handlung	6
Atmosphäre	4
Preis/Leistung	4

KNICK-KNACK

Titel: Krymini, **System:** Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Magic Soft, Hamburg, **Muster von:** 27 39 42.

„Krymini ist ein neuartiges Kombinationsspiel, das selbst für Einstein eine Herausforderung gewesen wäre." So steht es auf der Verpackung zu lesen.

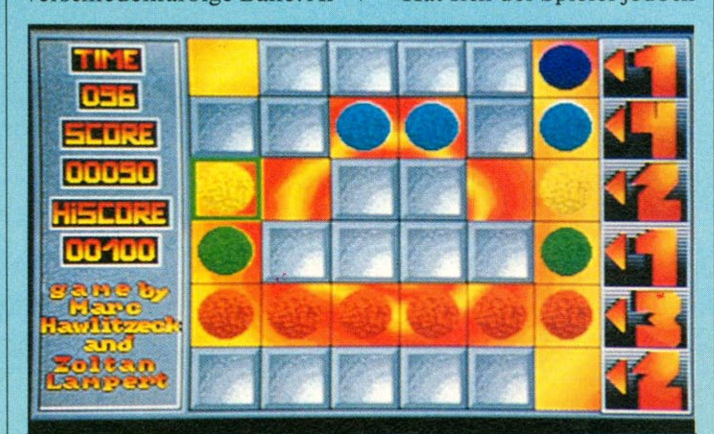
Der gute alte Albert hat sich allerdings von so manchem herausfordern lassen, das will noch nicht viel heißen. Nun werdet Ihr jedoch etwas noch viel Verblüffenderes zu lesen bekommen: KRYMINI, das neue Game von MAGIC SOFT, ist **sogar** für Sandra Alter eine Herausforderung! Na, da staunt Ihr, was?

Überheblich? Wie? Wer? Wo? So, jetzt ist aber endgültig Schluß mit diesem Gesülze. Krymini ist ein Game, das wirklich die totale Konzentration erfordert. Der Bildschirm ist in sechs mal sechs Felder unterteilt. Auf diesen 36 Feldern befinden sich 32 verschiedenfarbige Bälle. Alle Kugeln der gleichen Farbe sind nebeneinander in der Horizontalen oder Vertikalen aufgereiht. Am Rand des Spielfeldes wird angezeigt, wie viele Felder ein Ball der jeweiligen Farbe nach links, rechts, oben oder unten bewegt werden kann.

Hat sich der Spieler jedoch erst einmal dafür entschieden, eine der Kugeln zu bewegen, so kann man diesen Schritt nicht mehr rückgängig machen. Der ausgewählte Ball wird nämlich mit sofortiger Wirkung in ein graues Feld verwandelt. Ziel soll es sein, alle Kugeln in graue Felder zu verwandeln. Um die Rauchentwicklung im Kopf zu fördern, ist ein Zeitlimit von 165 Echtzeitsekunden gesetzt.

Krymini ist wie Kaugummi: Zäh, man kann lange drauf rumkauen, und man steckt es immer wieder in den Diskettenschacht. Es schützt zwar nicht vor Karies, dafür aber vor Kalk, weil es die grauen Zellen echt rotieren läßt! ■

Sandra Alter



Knifflig, knifflig *Foto: Amiga*

Grafik	4
Anleitung	8
Spielaufbau	8
Motivation	9
Preis/Leistung	7

ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L); UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Programm	L	P	A
20.000 Meilen unt. dem Meer	L	-	-
688 Attack Submarine	-	-	A
A10 Tank Killer	-	-	A
Ace 2	-	-	A
Ad Lip Soundkarte	-	-	A
Adventure Of Link (Zelda 2)	-	P	-
Alternate Reality - City	-	P	A
Alternate Reality - Dungeon	L	-	-
Auto Duel	L	-	-
Bad Blood	-	-	A
Balance Of Power 1990 ed.	-	-	A
Bard's Tale 1	L	P	-
Bard's Tale 2	L	P	-
Bard's Tale 3	L	P	A
Battle Of Antietan	-	-	A
Battlehawks 1942	-	-	A
Battletech	(L	P)	A
Battles Of Napoleon	-	-	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron	L	-	-
Bloodwych	L	P	-
Bubble Ghost	-	P	-
Carrier Command	L	-	-
Champions Of Krynn	L	P	-
Chaos Strikes Back	-	-	A
Chrono Quest	L	-	-
Chrono Quest 2	L	-	-
Codename Iceman	(L	P)	A
Colonel's Bequest	L	P	A
Conquest Of Camelot	(L	P)	A
Curse Of The Azure Bonds	L	P	-
Dam Busters	-	-	A
Day Of the Viper	L	P	-
Deathlord	-	P	A
Defender Of The Crown	-	-	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Deja Vu 2	L	-	-
Demon's Winter	-	-	A
Def Con 5	-	-	A
Digi Paint 3	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Dos - 2 - Dos	-	-	A
Dragon's Breath	L	-	-
Dragon's Lair (Anleitung PC)	L	-	A
Dragon Wars	-	-	A
Drakkhen	L	-	-
Dungeon Master	L	P	A
Elite	L	-	A
Emperor Of The Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle 2	-	-	A
Faery Tale Adventure	(L	P)	-
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4 (49,90 DM)	-	-	A
Future Wars	(L	P)	-
Galdregon's Domain	L	P	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Goldrush	L	P	A
Guild Of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	(L	P)	A
Hillsfar	-	-	A
Holiday Makerc	L	-	-
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones 3 (Adenture)	L	P	-
It Came From The Desert	(L	P)	-
Jet	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef The Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms Of England	-	-	A
King's Quest 1	L	P	A
King's Quest 2	L	P	A
King's Quest 3	L	P	A
King's Quest 4	L	P	A
Knight's Of Legend	L	-	A
Kult	(L	P)	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja 2	L	-	-
Legacy Of The Ancientsc	L	P	-
Leisure Suit Larry 1	L	P	A
Leisure Suit Larry 2	L	P	A
Leisure Suit Larry 3	L	P	A
Lucky Luke	(L	P)	-
Lurking Horror	L	-	-
Manhunter New York	L	P	A
Manhunter San Francisco	(L	P)	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	P	A
Mewilo	L	-	-
Might & Magic	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Millennium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Mortville Manor	L	-	-
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
North American Civil War 2	-	-	A
Ooze	L	P	-
Operation Marketgarden	-	-	A
Panzer Battles	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn	L	-	-
Personal Nightmare	L	P	-
Phantasie 3	L	-	-
Phantasy Star	L	-	A
PHM Pegasus	-	-	A
Pirates!	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest 1	L	-	A
Police Quest 2	L	-	A
Pool of Radiance	L	P	A
Pool Of Rad. Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports Of Call	(L	P)	-
President Is Missing	-	-	A
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter	-	-	A
Questron 2	L	P	-
Railroad Tycoon	L	-	-
Reach For The Stars	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Rings Of Medusa	(L	P)	-
Roadwar 2000	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Secrets Of The Silver Blade	-	-A	
Sentinel (Firebird)	-	-	A
Sentinel Worlds 1	L	-	A
Sentinel Worlds 1 Paragraphs	-	-	A
Sex Vixens from Space	L	-	-
Shadow Of The Beast	(L	P)	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Sorcerian	-	-	A
Soundblaster Soundkarte	-	-	A
Space Ace	L	-	-
Space Quest 1	L	P	A
Space Quest 2	L	P	A
Space Quest 3	L	P	A
Space Rogue	-	-	A
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Starflight 1	L	-	A
Starflight 2	L	-	A
Starglider 1	-	-	A
Starglider 2	-	-	A
Star Trek 5	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm Across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword Of Aragon	(L	P)	A
Tangled Tales	-	-	A
Tetris	-	-	A
Times Of Lore	-	-A	
Ultima 1	-	-	A
Ultima 2	-	-	A
Ultima 3	L	P	A
Ultima 4	L	P	A
Ultima 5	L	P	A
Ultima 6	-	-	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
War In The South Pacific	-	-	A
War Of The Lance	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wizard's Crown	-	-	A
Zack Mc. Kracken	L	P	A
Zork 1	L	-	-

Wenn „L" und „P" in Klammern stehen, sind die Pläne im Preis der Lösung enthalten.

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS

(ALLE PROGRAMME IN DEUTSCH ODER MIT DEUTSCHER ANLEITUNG)



Platz	Preise
4. Leisure Suit Larry 3	AM 119,90 / IBM-PC 134,90 / ST 119,90
5. LOOM	AM 74,90 / IBM-PC 74,90
6. Pirates!	AM 74,90 / IBM-PC 89,90 / ST 89,90 / C64 69,90
7. Pool of Radiance	AM 69,90 / IBM-PC 99,90 / C64 99,90
8. Kick Off Player Manager	AM 54,90 / ST 54,90
9. Indiana Jones (Lucasfilm)	AM 67,90 / IBM-PC 67,90 / ST 67,90
10. Ultima 6	IBM-PC 99,90

AM 74,90 · IBM-PC 74,90 · C64 74,90



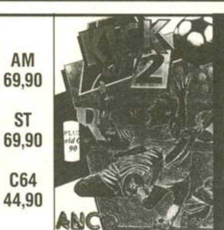
3 CHAMPIONS OF KRYNN

AM 74,90 · IBM 74,90



2 LEGEND OF FAERGHAIL

AM 69,90 · ST 69,90 · C64 44,90



1 KICK OFF 2 WORLD CUP 90







VISA



Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

Sonderangebote

Programmname	Sprache	Typ	Amiga	C64	IBM-PC	ST
1943	D	ARC		19,43		
Apache Strike	E	SIM		29,90		
Archon Collection	E	STR	39,90	19,90		
Barbarian (Psygnosis)	E	ARC	34,90			34,90
Bard's Tale 1, The	D	ROL	39,90	24,90		
Blastaball	D	ARC	19,90			
Def Con 5	D	SIM		29,90	39,90	
Deja Vu	E	ADV		29,90		
Dungeon Wizard (Editor)	D	ROL		29,90		
Dung. Wiz. + Bards Tale 1	D	ROL		49,90		
Earth Orbit Stations	E	STR		19,90		
Eye	D	STR	19,90			
Eye Of Horus	D	ARC	39,90	29,90		
Fish	D	ADV	39,90			
Football Manager	E	STR	19,90	14,90	19,90	
Footballer Of The Year	E	SPO		19,90		
G. Linekers Superskills	D	ARC		19,90		
Gold Silver Bronce	E	SPO		29,90		
Hostages	D	ARC	39,90			
Ice Hockey	D	SPO	19,90			
International Karate	D	SPO		19,90		
L.A. Crackdown	E	ADV		24,90		
Legacy Of The Ancients	D	ROL		24,90		
Moonwalker	D	ARC		24,90		
Myth	D	ARC		29,90		
Navy Seal	D	SIM		34,90		
Netherworld	D	ARC		14,90		
Pacland	D	ARC	29,90	19,90		
Pacmania	E	ARC		19,90		
Return Of The Jedi	E	ARC		29,90		
Roadwar 2000	D	ROL	39,90			
Seconds Out	E	SPO	19,90			
Seven Cities Of Gold	E	STR	39,90			
Shadow Of The Beast	E	ARC	69,90			
Skyblaster (3D-Action)	D	ARC	19,90			
Slaygon	E	ROL	29,90			
Soko Ban	D	STR		24,90		
Street Sports Am. Footb.	D	SPO		19,90		
Street Sports Soccer	D	SPO		24,90		
Tanglewood	E	ADV	39,90			
Track & Field + Joypad	E	SPO		39,90		
Ultima 3	D	ROL	59,90			
Wasteland	D	ROL			39,90	
Whirlygig	D	ARC	14,90			
World Class Leaderboard	E	SPO	34,90			

Public Domain Classics - Amiga

SPIELE

AHOI !	10,-	JUMP AND RUN	10,-	ST. TREK QUIZ	10,-
ATLANTIS	10,-	MAD FACTORY	10,-	STEINSCHLAG	10,-
BREAKER	10,-	MARBLE SLIDE	10,-	STONEAGE	10,-
BILLARD	10,-	MOON BASE	10,-	SUPERPAC	10,-
BRIKER	10,-	PAMEHTA	10,-	TENNIS	10,-
CHESS 2.0	10,-	PARANOIDS	10,-	THE DEATH	10,-
DGDB	10,-	PETERS QUEST	10,-	TILES	10,-
FIREPOWER ED	10,-	POPULOUS 2	10,-	TOWERS	10,-
FLASCHBIER	10,-	QUIZMASTER	10,-	TRICKY	10,-
GOLDHUNTER	10,-	ROLL ON	10,-	TURN THE	10,-
		SENSO PRO	10,-	ZERG	10,-

ANWENDERPROGRAMME

ANALYTICALC	10,-	FILE MASTER	10,-	M.S.-TEXT	10,-
ANTIVIRUS	10,-	GRAFIK-DISK	10,-	PROFI-DISK	10,-
BUNDESLIGA	10,-	FILE MASTER	10,-	R.O.M.	10,-
CLICKDOS 2	10,-	GRAFIK-DISK	10,-	SEQUENCER	10,-
DISKEY 2.0	10,-	JAZZBENCH	10,-	TIPP-KURS	10,-
FESTPL. DISK	10,-	LABEL V2.0	10,-		

PAKETE UND PROGRAMME ÜBER MEHRERE DISKETTEN

KAISER 2 und RISK zusammen 25,- · STAR TREK 1 MB 20,- · STAR TREK 2 15,- · WIZARD OF SOUND 15,-

JEDES SPIELEDEMO 5,- / ALLE ZUSAMMEN 99,90

BATTLECHESS	FIENDISH FREDDY	PIPEMANIA
BUDOKAN	GOLDEN GOBLINS	POPULOUS
CASTLEMASTER	HOUND OF SHADOW	POWERDROME
CLOUD KINGDOMS	IVANHOE JEANNE	PROJECTYLE
DAY OF THE PHARAO	D'ARC/BOZUMA	RALLYE CROSS
DYTER 07	JET	SPACE ACE
E-MOTION	JUMPING JACKSON	TIE BREAK
EML. HUGHES INT. S.	KLAX	VENUS FLY TRAP
ESC... ROB. MONST.	LANCASTER	WALKER DEMO
F-29 RETALIATOR	LEGEND OF FAERGAIL	

Zubehör

original **MemoStar** Speichererweiterung — Amiga 500 **229,-**
512 KB, abschaltbar, mit Uhr, Megabit-Chips

Ad Lib Soundkarte Solo — IBM-PC **299,-**
11 Stimmen, mit Juke-Box Software und deutschem Handbuch

Ad Lib Komplettpaket — IBM-PC **379,-**
Ad Lib Karte mit deutschem Handbuch und Visual Composer Software

Sound Blaster Soundkarte — IBM-PC **449,-**
Ad Lib kompatibel, 24 Stimmen, Midi-Interface, Joystickport, dt. Anl.

Disk-Drives extern, Metallgehäuse
3,5" abschaltbar, Durchgeführer Port — Amiga **269,-**
5,25" w.o., zus. 40/80 Tr.-Umschaltung — Amiga **339,-**

Disketten doppelseitig, doppelte Schreibdichte, mit Garantie
5,25 Zoll — 10 Stück **5,90**
3,5 Zoll — 10 Stück **15,90**

Verlängerungskabel 9 polig sub-D, 2 Meter — **9,90**
für Joysticks, Mäuse und PC-Monitore

SIERRA© MEGAPACKS

Spiele mit Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Programmname	AMIGA	IBM-PC	ST
Codename Iceman	119,90	134,90	-
Colonel's Bequest, The	129,90	134,90	-
Conquests Of Camelot	119,90	134,90	-
Hero's Quest	119,90	134,90	-
King's Quest 1, 2 oder 3	39,90	39,90	39,90
King's Quest 1, 2 und 3	99,90	99,90	99,90
King's Quest 4	129,90	119,90	99,90
King's Quest 1, 2, 3 und 4	199,90	189,90	179,90
Leisure Suit Larry 1	84,90	84,90	64,90
Leisure Suit Larry 2	99,90	99,90	99,90
Leisure Suit Larry 3	119,90	134,90	119,90
Leisure Suit Larry 1, 2 und 3	259,90	269,90	249,90
Manhunter 1 - New York	99,90	99,90	99,90
Manhunter 2 - San Francisco	109,90	109,90	109,90
Manhunter 1 und 2	179,90	179,90	179,90
Police Quest 1	84,90	84,90	84,90
Police Quest 2	129,90	84,90	89,90
Police Quest 1 und 2	179,90	149,90	149,90
Space Quest 1	89,90	89,90	79,90
Space Quest 2	89,90	99,90	84,90
Space Quest 3	99,90	109,90	99,90
Space Quest 1, 2 und 3	249,90	254,90	249,90

ANWENDER- und LERNSOFTWARE

Programm	System	Sprache	Preis
Ability Plus	PC	deutsch	199,90
De Luxe Paint 1	AM	englisch	49,90
Digi View Gold 4.0	AM	deutsch	349,90
Disk-Mon	AM	deutsch	69,90
Formular Manager Plus	PC	deutsch	349,90
Korrekt	AM	deutsch	99,90
Lotto	AM	deutsch	49,90
Octalyzer	AM	deutsch	99,90
Pagesetter 2	AM	deutsch	198,90
Professional Draw	AM	deutsch	247,90
Sidmon	AM	deutsch	84,90
TFMX Chris Hülsbecks Workstation	AM	deutsch	129,90
Turbo Print 2	AM	deutsch	87,90
Turbo Print Proressional	AM	deutsch	179,90
X-Copy Professional mit Hardware	AM	deutsch	99,90
Lernsoftware von Markt & Technik	**AM**	**deutsch**	**je 44,90**

Deutsch / Englisch / Erdkunde 1, 2 / Mathe 1, 2, 3 / Physik

MAN SPRICHT DEUTSH!

Spiele mit deutscher Anleitung

Programmname	Amiga	C64	IBM-PC	ST
Ant Heads	44,90			
688 Attack Submarine	74,90		84,90	
Bad Blood			99,90	
Bard's Tale 3 The		69,90		
Bloodwych		44,90		
Bundesliga Manager	54,90		69,90	
Castle Master	74,90	44,90	84,90	74,90
Chaos Strikes Back				74,90
Corporation	74,90			
Dragon Flight	84,90			84,90
Dragon's Breath	84,90			84,90
Drakkhen	74,90		84,90	74,90
E. Hughes Int. Soccer	49,90			74,90
F 16 Combat Pilot	79,90	44,90	79,90	79,90
F 16 Falcon (1 MB)	79,90		119,90	79,90
Falcon Mission Disk 2	64,90			64,90
F 19 Stealth Fighter			119,90	99,90
F 29 Retaliator	74,90	74,90		74,90
Fighter Bomber	84,90	59,90	94,90	84,90
Gunship	84,90	79,90	99,90	84,90
Internat. 3 D Tennis	74,90	39,90		
It C.F. Desert (1 MB)	84,90			
Klax	49,90	44,90		49,90
Knights of Legend		69,90	99,90	
Logo	74,90	44,90	74,90	74,90
Maniac Mansion	69,90	44,90	69,90	69,90
Microprose Soccer	64,90	64,90	64,90	64,90
Might & Magic 1		64,90	99,90	
Might & Magic 2	94,90	64,90	99,90	
Oil Imperium	49,90	49,90	49,90	49,90
Silent Service 2			89,90	
Populous	74,90		74,90	74,90
Populous Prom. Lands	29,90		39,90	29,90
Rainbow Islands	74,90	44,90		59,90
Rings Of Medusa	74,90	44,90	74,90	74,90
Secr. Of Silv. Blades		79,90	89,90	
Sherman M 4	74,90	74,90	74,90	74,90
Sim City	89,90	44,90	89,90	89,90
Sim City Terr. Editor	44,90		44,90	
Space Roque	99,90	69,90	99,90	99,90
Star Command	94,90		94,90	94,90
Starflight 1	74,90	44,90	74,90	74,90
Starflight 2			89,90	
Sword Of Aragon	89,90		89,90	
Their Finest Hour	84,90		89,90	
Tie Break	74,90	44,90	74,90	74,90
Turn It	54,90			
Ultima 3	59,90	99,90	99,90	99,90
Ultima 4 oder 5	99,90	99,90	99,90	99,90
Ultima 6			99,90	
Ultima Trilogie 1-3		79,90	79,90	
Zak Mc Kracken	74,90	74,90	74,90	74,90

Die Preise für Lösungshilfen

Lösung: 15,- • Pläne: 15,- • Anleitung: 25,-

zuzüglich Versandkosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zubehör
Vorkasse V-Scheck/Kreditkarte (Inland)	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme (Inland)	6,50 DM	9,00 DM
Versand ins Ausland (Vorkasse)	10,00 DM	13,00 DM
Versandkostenfrei ab:	**45,00 DM**	**99,00 DM**

Hiermit bestelle ich für

....

☐ Komplettlösung
☐ Plan/Pläne
☐ deutsche Anleitung
☐ Zubehör
☐ Software-Test
☐ Programmbestellung
☐ aktuelle Preisliste (kostenlos)

Name: ....

Straße: ....

Wohnort: ....

Telefon: ....

Computer: ....

ÄRGER MIT DEFEKTER SOFTWARE? WIR SCHAFFEN ABHILFE!

Erwähnen Sie bei Ihrer Bestellung den "Software-Test" und für einen Kostenbeitrag von 5,- DM pro Spiel testen wir Ihre Programme vor dem Versand.

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE
FRANK HEIDAK
Franzstraße 7 • 5000 Köln

Kundendienst Lösungshilfen: 0221/402493, Di. und Do. von 17.00 - 18.30 Uhr
Kundendienst Software: 0221/4000127, Mo., Mi. und Fr. von 17.00 - 19.00 Uhr

Bestellannahme:
Tel. 0221/407447, 406888, 401780
Telefax 0221/401989

Neulich in Manhattan

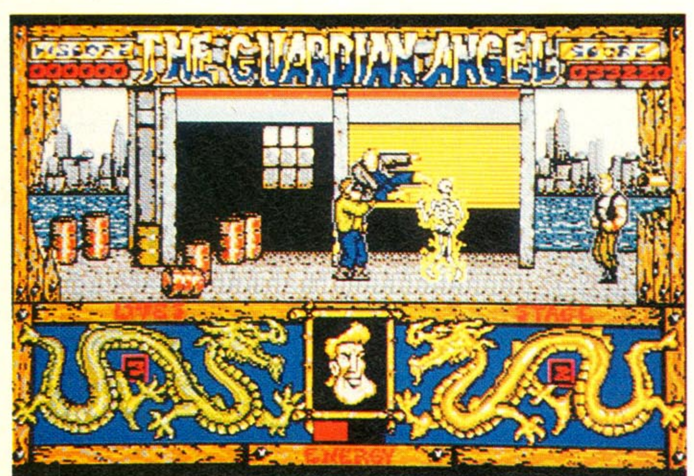


Titel: Guardian Angel, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, C-64, CPC, Spectrum, **empf. VK-Preis:** ca. 30 Mark, **Hersteller:** Code Masters, England, **Muster von:** 27 / 39 / 42

Als sie glaubten, daß es in New York nicht mehr anders ging, schlossen sie sich zu einer „Schutztruppe" zusammen, um fortan auf eigene Faust für Recht und Ordnung zu sorgen: Die Guardian Angels, eine Horde ehemaliger Schläger und Bandenmitglieder, die auf die Seite des Guten umgeschwenkt sind und nun ihre Muskeln ganz in den Dienst braver New Yorker Bürger stellen.

Die GUARDIAN ANGELS stehen auch im Mittelpunkt des gleichnamigen CODE-MASTERS-Programms, das mir „druckfrisch" für den Atari ST vorliegt. Ziel des Spielers ist es, als einer der Guardian Angels Manhattan von Straßengangs und gemeingefährlichen Kriminellen zu befreien. Daß es da alle Hände voll zu tun gibt, ist klar – Matrosen, messerschwingende Punker, Kettensäger und fiese Endgegner sorgen für reichlich Arbeit. Bei alldem ist die Steuerung recht präzise und das Spielgeschehen so abwechslungsreich, wie ein typischens Prügel-Game eben sein kann. Anders als die Animation, die eher durchschnittliches Niveau erreicht, ist die Grafik als recht ansprechend zu bezeichnen. Die Spielhallen-ähnlichen Szenerien weisen einiges an Details auf und haben so für das Auge eine Menge zu bieten. Auch die digitalisierten Schlaggeräusche können durchaus gefallen, so daß Guardian Angel Freunden dieses Spielgenres getrost als ein spannendes und zugleich preiswertes Produkt empfohlen werden kann. ■

Bernd Zimmermann



Der Engelmacher in Aktion

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	8
Preis/Leistung	8

The Curse of RA

Im Inneren einer Pyramide kämpfen Sie um Ihr Leben. Der mächtige Gott RA hat Sie in einen Scarabäus verwandelt und jagt Sie durch hunderte von Labyrinthen. Können Sie die Rätsel lösen und aus der Pyramide entkommen...

- RA – das Logik–Spiel. 100 Level vollgestopft mit Puzzlen, Rätseln und Geheimnissen. Inklusive Paßwort–System.
- RA – das Arcade–Spiel. 75 weitere Level gegen die Zeit und die Abgründe der Pyramide. Mit High–Scores, Spielstand abspeichern usw.
- RA – das Construction–Set. 30 neue Level zum Selbermachen. Mit komfortablem Editor inklusive Hilfsfunktion und Level–Check.
- RA – über 200 Level Spielvergnügen. Mit viel digitalisierter Grafik, ägyptischen Rythmen, Demo–Modus, und, und, und...



Rainbow Arts Software GmbH
Hansaallee 201
4000 Düsseldorf 11
Hotline 0211–596761

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128–132, 4044 Kaarst 2 Österreich: Karasoft und Darius Schweiz: Thali AG

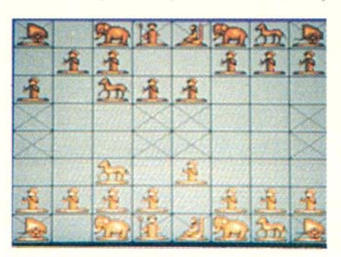
Schach, einst und heute

Titel: Distant Armies, **System:** Amiga, empf. VK-Preis: ca. 80 Mark, **Hersteller:** Exocet Software, London, England, **Muster von:** 27 / 39/ 42

Kennt Ihr Chaturanga? Habt Ihr je von Shratranj gehört?

Ich auch nicht, ebenso wenig wie – in diesem Zusammenhang – von Courier oder Los Alamos. Dabei halte ich mich für einen ganz passablen Schachspieler, denn: Bei alldem handelt es sich um nichts anderes als das Spiel der Könige, allerdings in seinen mittlerweile beinahe schon vergessenen Ursprungsformen.

EXOCETS Programm DISTANT ARMIES ist ein Exkurs in die Geschichte des Schachs, in seine Entstehung, seine unterschiedlichen und doch so ähnlichen Spielarten. Zehn Varianten stehen dem Spieler zur Auswahl, die allesamt durch entsprechende (englische) On-Screen-Informationen erläutert werden. So kann man jeweils die historischen Hintergründe sowie die Zugmöglichkeiten der verschiedenen Spielfiguren abfragen. Verbunden hiermit werden die Regeln erklärt, die den heute bekannten natürlich verwandt sind, aber doch in vielen Fällen einige Eingewöhnung erfordern. So wird beispielsweise das Byzantinische Schach auf einer kreisrunden Scheibe gespielt, die Chinesen pflegten einige der Felder durch eine kreuzförmige Markierung zu blockieren, und in der Burmesischen Variante gesellen sich unter anderem Elefanten zu den Figuren. Kommt man bei der von den Spaniern importierten lateinamerikanischen Spielart, Los Alamos,



Spielszene und Auswahlmenü



mit insgesamt 24 Figuren aus, so tummeln sich bei Courier gleich 48 Steine auf dem Feld.

Von den zehn Varianten entspricht einzig Mediaeval der noch heute gebräuchlichen. Bei keiner dieser Spielweisen muß der User auf die üblichen grundlegenden Optionen eines Schachprogramms, wie etwa „Zugzurücknahme„ etc. etc., verzichten. Ein Programm also, das einiges zu bieten hat, andererseits aber auch nur für eingefleischte Schachfreunde interessant sein dürfte. ■

Bernd Zimmermann

Grafik	**5**
Anleitung	**7**
Spielaufbau	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

Klassiker neu aufgelegt



Titel: Backlash, **System:** Atari ST (nur Farbe), **empf. VK-Preis:** ca. 20 Mark, **Hersteller:** Novagen, Birmingham, England, **Bezugsquelle:** 27 / 39 / 42

Aufgepaßt, denn rechtzeitig zur großen Weihnachtssause räumt NOVAGEN das hauseigene Lager aus. Diesem Umstand haben wir es wohl zu verdanken, daß der Klassiker BACKLASH nun als Low Budget über den Ladentisch wandert. Nicht nur Kenner der Ballerszene wissen, daß sich hinter diesem Reißer, übrigens Jahrgang 87, eines der ersten 3D-Schießspiele für den Atari ST verbirgt.

Die Aufgabe bei Backlash hört sich eigentlich relativ simpel an, gilt es doch nur, einen Planeten von gegnerischer Fliegerei sowie Bodenstellungen zu säubern. In der Praxis erwartet Euch allerdings Dauerbeschuß durch feindliche UFOs, die neben Powershots von Zeit zu Zeit auch mit zielsuchenden Raketen um sich schießen. Selbst im Jahre 1990 bringt es noch unheimlichen Spaß, mit dem eigenen Raumgleiter über die Planetenoberfläche zu rasen und dabei Jagd auf Aliens zu machen. Der Reiz von Backlash geht zum einen von dem recht hohen Schwierigkeitsgrad aus, vor allem aber von der Grafik, womit ich natürlich auf die „Böllerschüsse“ abziele. Selten nämlich konntet Ihr in einem Shoot-'em-up-Spiel ein derart großes Feuerwerk inszenieren, unterstützt durch eine wirklich passende Geräuschkulisse.

Auch heute noch ein feines Spiel, und sooo billig!!!

Ansonsten merkt man aber Backlash sein Alter an. Für heutige Verhältnisse fällt die Landschaftsgrafik zu eintönig aus, wenn auch das Scrolling brauchbar erscheinen mag. Langeweile kommt ebenso bei der Aufmachung der Sprites auf, die zudem in puncto Animation Altersschwäche zeigen. Trotzdem könnt Ihr ruhig mit dem Gedanken spielen, Euch dieses Low-Budget-Teil zuzulegen. Doch die meisten unter Euch dürften Backlash ohnehin besitzen. ■

Torsten Blum

Grafik	**8**
Sound	**6**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**

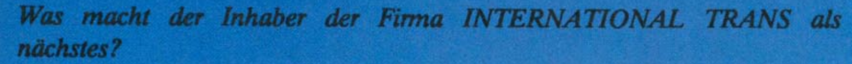
LIFETIMES PRÄSENTIERT: **ON THE ROAD**

Wir wissen nicht, was Sie gerade noch getan haben. Wir wissen aber, was der Inhaber der Firma INTERNATIONAL TRANS gerade macht:

Er wühlt sich durch seine Post: Was haben wir denn heute? Ein Kontoauszug, hmm, besser gar nicht hinsehen ... Telefonkosten ... Auftragsdienst ... Sprit ... Reparatur-Notdienst ... Anwaltsgebühren, naja, ist alles schon bezahlt. Und das Konto ist immer noch im Plus. Gott sei Dank! Und was ist das hier? Klasse – neue Rechnungen. Gut, schnell die Beträge und die Kontonummern auf dem Notizblock notieren, und dann gleich zur Bank und das Geld überweisen. Ah, schon besser: die Papiere für den neuen Container-Truck sind da. Und eine Auftragsbestätigung! War mein Angebot also doch besser als das der Konkurrenz. Wo muß ich das Zeug abholen? Madrid. Was?!? Heute? Oh Gott, schnell den Fahrer in Hannover anfunken und ihm Dampf machen. Lieber ein Strafmandat wegen zu schnellem Fahren, als ein geplatzter Vertrag. Sonst kommt's noch zum Prozeß. Und vor Gericht hab' ich letztens schon verloren. Wegen übler Nachrede!



Ha, dabei hat mein 'lieber Mitbewerber' seine Ladung doch absichtlich auf der Autobahn verloren. Nur damit ich im Stau stecke. Und zu spät liefere. Konnt' ich leider nicht beweisen. Naja, dafür kauf' ich gleich die Fähre nach England. Und dann ist er dran, wenn er über'n Kanal will. Zahlt mindestens das fünffache. Oder noch mehr. In meine Kasse! Woll'n doch mal sehn, wer hier Trucker des Jahres wird! Und was ist das noch? Ach, unsere Verbandszeitung. Ha, was lese ich da? Meinem lieben Gegenspieler wurde ein Wagen beschlagnahmt? Herrlich! Und in Valencia herrscht Zuckermangel und man zahlt dort auf dem Spotmarkt fast das doppelte? Noch besser. Schließlich habe ich davon noch 20.000 kg im Lager. Also erstmal Schluß jetzt, und einen Wagen losschicken...



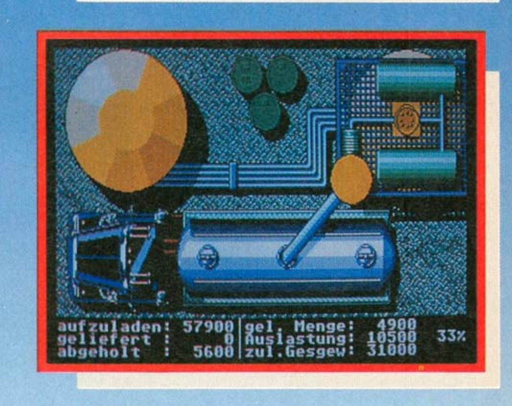
Was macht der Inhaber der Firma INTERNATIONAL TRANS als nächstes?

Auch das wissen wir: Er sieht im betreffenden Aktenordner nach, ob er wirklich noch genügend Zucker im Lager hat. Dann benutzt er das Funkgerät, um eines seiner Fahrzeuge zum Lager zu beordern. Als gewissenhafter Spediteur wird er den Fahrer anweisen, den Wagen zu checken. Und ist alles ok, läßt er 20.000 kg Zucker aufladen. Anschließend schickt er den LKW nach Valencia – und selbstverständlich versäumt er es auch nicht, den Fahrer anzuweisen, den Wagen bei nächster Gelegenheit vollzutanken.



Was machen Sie, wenn Sie wissen, daß Sie ähnliches (und noch viel mehr) erleben, wenn Sie ON THE ROAD und einen AMIGA, ATARI ST oder PC besitzen?

Sie sind ganz heiß auf ON THE ROAD. Und haben für nichts anderes mehr Zeit, ehe Sie sich ON THE ROAD gekauft haben (wir hoffen es). Und danach sind Sie sowieso für niemanden mehr zu sprechen!



Bildschirmfotos: Atari ST

ON THE ROAD. Beherrschen Sie das Speditionsgeschäft im Europa der 90'er Jahre. ON THE ROAD. Nach WALL STREET WIZARD die neue Wirtschaftssimulation aus dem Hause LIFETIMES. Für 1-6 Teilnehmer. Inklusive Hard-Disk-Installationsprogramm. Für jeden

* Atari ST mit SW- oder Color-Monitor und 720 KB-Laufwerk.
* Amiga ab 512 kB RAM.
* PC ab 512 kB RAM (Maus erforderlich).
  Wahlweise 3.5" oder 5.25"-Disketten.
  Mit Grafiken für CGA-, EGA- und Hercules-Karten!

Händleranfragen erwünscht.

Für DM 89,95 (unverbindl. Preisempfehlung) in allen KARSTADT-Filialen mit Softwarethek, im gut sortierten Fach- und Versandhandel oder auch direkt (zzgl. DM 6,- Versandkosten) von EXPERT SOFTWARE, J. Walkowiak, Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen.

TELEFON: 02361/36267 TELEFAX: 02361/652744 BTX: 02361373214 MAILBOX: 02361/373214

Toll: Two-tris!

Titel: Twintris, **System:** Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 40 DM, **Hersteller:** Digital Marketing, Hückelhoven, **Muster von:** Hersteller.

Die Welle der Kniffel-Spiele scheint kein Ende zu nehmen. Fast jeder Hersteller, der etwas auf sich hält, schließt sich dem allgemeinen Trend an. Der Urvater aller Computerkniffelleien war *Tetris* – ganz nebenbei auch erstes sowjetisches Computerspiel. Fast jeder „Computeraner" hat schon einmal *Tetris* gespielt oder zumindest gesehen.

Das Spielprinzip von *Tetris* basiert auf einem sowjetischen (Puzzle-ähnlichen) Brettspiel, in dem der Spieler verschiedene geometrische Figuren lückenlos zusammenbringen muß; die so komplettierten horizontalen Reihen verschwinden dann anschließend. Diese Grundidee nahm sich der Sowjetrusse Alexej Pazhitnov zur Vorlage und programmierte zusammen mit einem Kollegen eines der genialsten Spiele aller Zeiten. Seit über zwei Jahren gibt es das „Original"-*Tetris* nun schon für den Amiga. Hier und da vermißten viele Leute aber einige Feinheiten, die spätere Umsetzungen (Arcade/Game Boy) enthielten. Am häufigsten bemängelt wurde das Fehlen des Zwei-Player-Modes.

Die verzweifelten Hilferufe der *Tetris*-Fanatiker nahm sich die deutsche Firma Digital Marketing zu Herzen. Kurzerhand wurde Twintris ins Leben gerufen: Ein *Tetris*-Remake, das es – wie Ihr gleich erfahren werdet – in sich hat.

Twintris glänzt schon im Hauptmenü mit vielen, übersichtlich gegliederten Funktionen. Dem User werden eine ganze Reihe verschiedenster Spielmodi geboten: Arcade-Mode, Cup-Mode, Tournament-Mode. Alle Spielvarianten sind in drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden anwählbar.

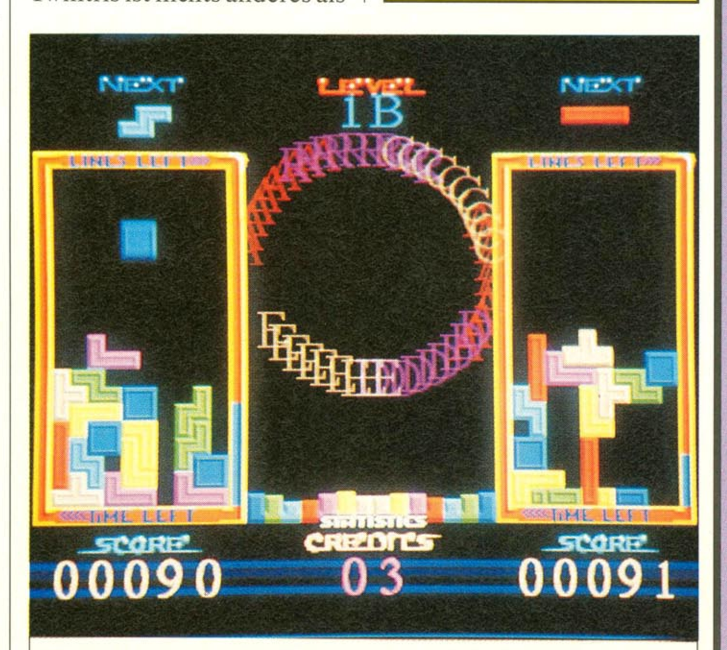
Glücklicherweise gelangt man auch ohne komplizierte „Menü-Adventures" direkt ins Spiel. Die nun herunterplumpsenden Figuren können entweder mit dem Stick oder mit dem Keyboard in die richtige Position gebracht werden (Voreinstellungen hierzu sind im Hauptmenü auszuführen). Dank des tollen Zwei-Spieler-Modes können nun zwei Spieler simultan auf die Jagd nach dem höchsten Score gehen. Da kommt richtiges „Game-Boy-Feeling" auf!

Zum erstenmal in der Geschichte der *Tetris*-„Verschnitte" bewegen sich die geometrischen Teile flüssig. Nichts ruckelt mehr! Außerdem hat man auf den Piepsound „verzichtet" und einige halbwegs hörbare Musis eingebaut. Somit liegen die Vorteile von Twintris gegenüber *Tetris* auf der Hand. Bleibt nur noch ein Problem: Twintris ist nichts anderes als eine „simple" *Tetris*-Kopie; zwar um einige Funktionen erweitert – trotzdem ohne eigene Ideen. Von A bis Z wurde alles „entliehen", um nicht zu sagen: geklaut.

Nichtsdestotrotz bin ich von Twintris begeistert. Schade, daß mein Amiga nicht portabel ist, sonst würde Digital Marketings Twintris mein neuer Wegbegleiter werden. Hätte DM etwas mehr Zeit investiert und vielleicht die eine oder andere Idee beigesteuert, so wäre Twintris eines Hitsterns würdig gewesen. Unter diesen Umständen weigere ich mich aber, unser Prädikat zu verleihen. Versteht mich nicht falsch, ich mag Twintris, wie Ihr an der Berwertung sehen werdet, doch ich will keine Firma mit den Lorbeeren anderer schmücken... ■

Torsten Oppermann

Grafik	**8**
Anleitung	**nicht fertiggestellt**
Spielaufbau	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**



Endlich kann der Spaß beginnen – zu zweit!

Hin & weg

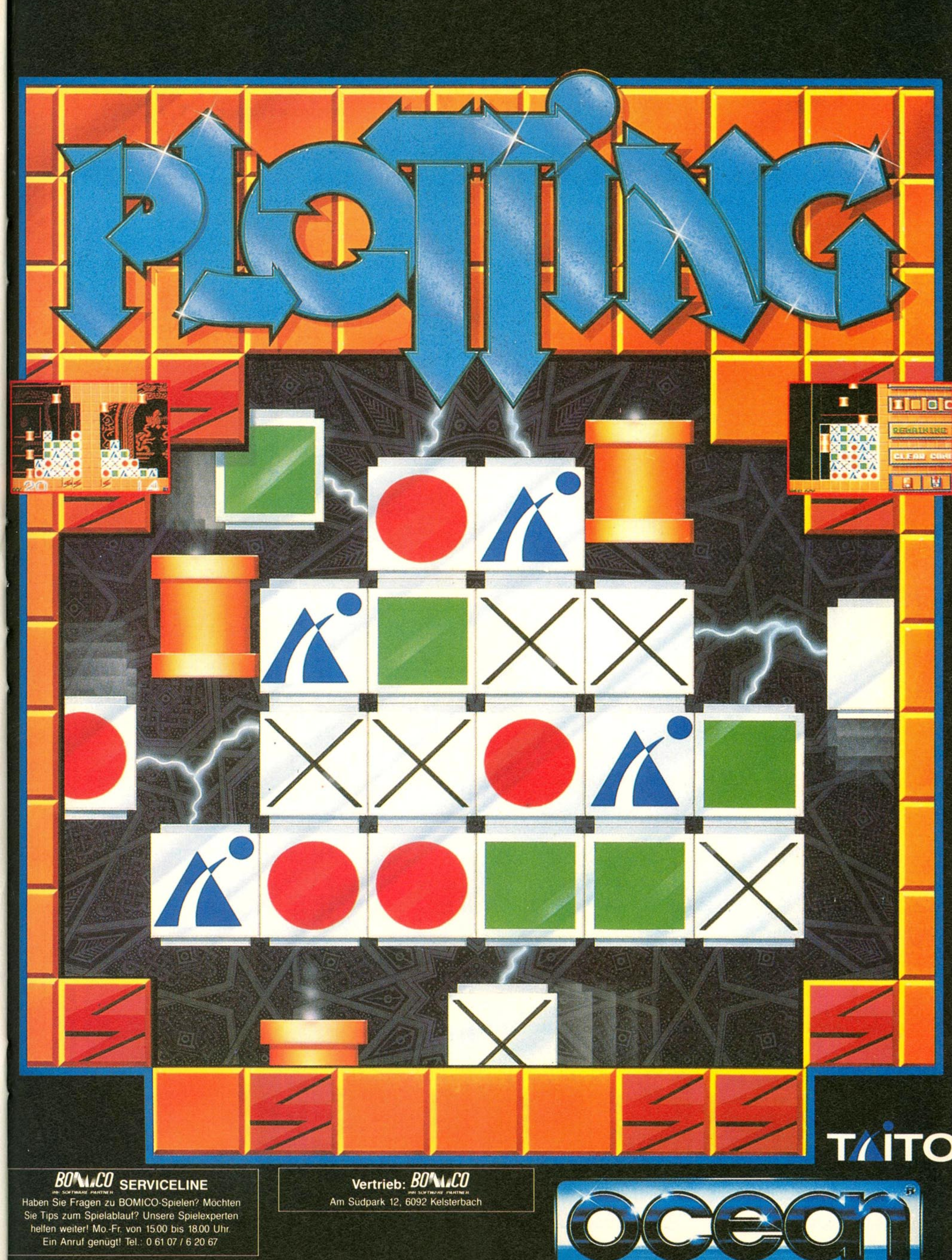


Titel: Eliminator, **System:** Amiga, **Empf. VK-Preis:** ca. 20 DM, **Hersteller:** Hewson, England, **Muster von:** [27] [39] [42]

Dem *Nebulus*-Schöpfer John M. Phillips haben wir es zu verdanken, daß uns im schönen Jahr 1988 ein futuristisches Rennabenteuer geschenkt wurde, das so ganz anders war als die anderen. Bei Eliminator geht's nämlich ganz und gar nicht um hohe Drehzahlen, aberwitzige Geschwindigkeiten und gute Rundenzeiten – bei Eliminator wird schlicht und einfach aus allen Rohren geballert. Die Straße besteht dabei aus einem futuristischen Vektorenbelag und erzeugt einen schicken 3D-Eindruck. Der Spieler muß mit seinem Gefährt Hindernissen ausweichen, seine Knarre mit Power-up-Symbolen aufrüsten und feindliche Straßengeschwader in die Ewigen Jagdgründe schicken. Eliminator spielt sich dabei recht flott und macht 'ne Menge Spaß, auch wenn die Treffsicherheit durch die leicht ungenaue Kollisionsabfrage nicht immer gegeben ist. Zusätzliche Gags, wie die auf dem Kopf stehende Straße sowie die sinnigen Passwörter zwecks Levelanwahl, runden das Spiel ab. Allerdings ist den Amiga-Usern zu empfehlen, den Sound weit runterzudrehen, denn der wurde irgendwie ziemlich mißlungen vom ST rübergezogen. Trotzdem: Für 20 Märker ist Eliminator eine lohnende Anschaffung. ■

Michael Suck

Grafik	**6**
Sound	**4**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**


PLOTTING
REMAINING
CLEAR
TAITO
BOMICO SERVICELINE
IHR SOFTWARE PARTNER
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67
Vertrieb: BOMICO
IHR SOFTWARE PARTNER
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach
ocean

Lang, lang ist's her



Programm: Gauntlet II, **System:** Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 40 Mark, **Hersteller:** U.S. Gold, Birmingham, England, **Muster von:** 27 39 42.

Immerhin lobenswert, daß U.S. GOLD GAUNTLET II nun als Low Budget unter das Volk bringen will. Meines Erachtens kommt diese Entscheidung aber ein gutes Jahr zu spät.

Am eigentlichen Spielprinzip hat sich gegenüber dem Klassiker nichts Wesentliches geändert. So besteht des Spielers Aufgabe immer noch darin, rund 200 Levels möglichst unbeschadet zu durchqueren. Jedes Level erweist sich als ein mehr oder minder komplexes Labyrinth. Der Weg zum „erlösenden" Ausgang eines jeden Levels wird nicht nur durch ganze Monsterscharen erschwert. Schließlich ist neben „stupider" Ballerei nämlich oft auch Köpfchen angesagt, um sich den Weg durch verschlossene Türen etc. zu bahnen. Die Macher von Gauntlet II haben sich allerhand neue Features, angefangen von „moving Walls" bis zu lähmenden Fliesen, einfallen lassen, wodurch sich das Game doch recht stark vom legendären *Gauntlet* abhebt. Auch bei den Kreaturen kann ich einige blutrünstige „Neuentwicklungen" vermelden.

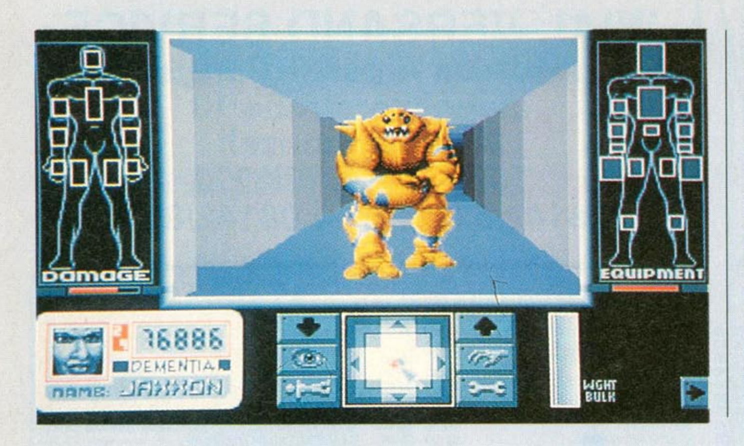
Außer einem Face-Lifting gibt es bei der Grafik von Gauntlet II dagegen nicht viel zu sehen, so daß Euch wieder eine Miniaturgrafik à la Gauntlet I bevorsteht, die zudem mit einem typischen Ruckelscrolling einhergeht. Die Sprachausgabe (immerhin!) wie auch die sonstigen Sound FX klingen miserabel. Nicht einmal die Tatsache, daß Ihr Gauntlet II per Adapter in einer flotten Viererrunde spielen könnt, läßt den Kauf dieses Actiongames lohnenswert erscheinen, selbst als Low Budget! ■



In puncto Grafik 'ne halbe Portion.

Torsten Blum

Grafik	**6**
Sound	**4**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**7**



Es lebe die Gentechnik!


Titel: Corporation, **System:** Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** Core Design, England, **Muster von:** Wial-Versand.

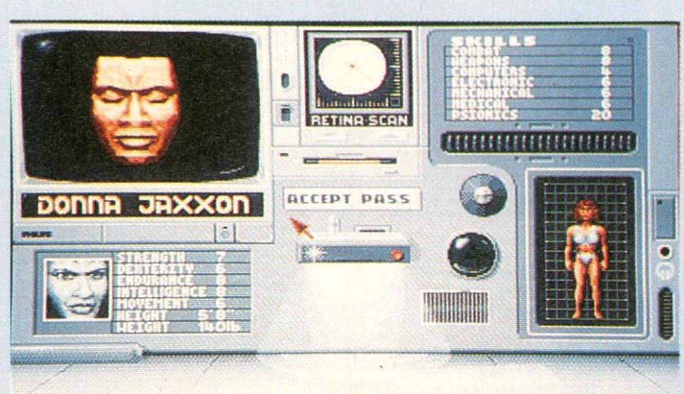
Einen vielversprechenden Einstand hat der noch junge Hersteller CORE DESIGN hingelegt. Bestes Beispiel hierfür dürfte das neueste Werk aus der englischen Softwareschmiede namens CORPORATION sein. Zwar handelt es sich bei diesem Game für den Amiga „nur" um ein Actionadventure typischer Machart, doch hebt es sich recht deutlich von der breiten Masse dieses Genres ab.

Die Story von Corporation knüpft aber leider noch an alte, „abgelutschte" Traditionen an.

Der weltweit agierende Konzern UCC kann getrost als **der** Spezialist in Sachen Roboter und Gentechnik bezeichnet werden. Neben einer friedlichen Produktpalette beinhaltet das Reportoire des Giganten allerdings noch Erzeugnisse, die ohne Zweifel in die Kategorie „illegal" fallen. Als Agent im Dienste Ihrer Majestät habt Ihr nun die ehrenwerte Aufgabe, nach handfesten Beweisen zu suchen, mit denen sich ungesetzliche Machenschaften von UCC aufdecken lassen. Zu diesem Zwecke gilt es, das 16stöckige Hauptquartier dieses Marktriesen nach einem gentechnisch versauten Embryo zu durchforsten.

Sobald Ihr nun das Gebäude durch einen Nebeneingang betretet, heißt es auch sogleich: höchste Alarmbereitschaft! Die eigentliche Gefahr im Erdgeschoß geht nicht etwa von Robotern oder anderen Euch feindlich gesonnenen Wächtern aus, die die anderen Etagen zuhauf bevölkern. Vielmehr finden sich hier zahlreiche Videokameras, Infrarot- sowie Drucksensoren, die Eure geheime Mission schnell verraten können. Aus diesem Grunde sollte die anfängliche Taktik darin bestehen, diese Einrichtungen mit einem gezielten Schuß aus Eurer Pistole zu zerstören. Nebenher lohnt es sich natürlich, die weitgefächerten Gänge und Zimmer nach verwertbaren Gegenständen abzuklappern. Um in den labyrinthartigen Gangsystemen nicht völlig die Orientierung zu verlieren, empfiehlt sich das Anlegen einer Übersichtskarte.

Der 16stöckige Gebäudekomplex hat neben besagten Sicherheitssystemen und den starken Wachmannschaften noch so einiges an Tücken zu bieten. Vor allem die elektronisch gesicherten Verbindungswege (Türen, Luftschleusen, Fahrstühle etc.) lassen die Herzen aller Adventurefreaks höherschlagen, schließlich werden hier zahlreiche Codes benötigt. Des weiteren stößt der Spieler von Zeit zu Zeit auf Computer-Terminals, die zum Hacken förmlich einladen. Der Schwierigkeitsgrad von Corporation erscheint mir äußerst hoch. Einerseits liegt dies an den weitverzweigten Räumlichkeiten, zum anderen an der Tatsache, daß der Spieler ständig auf sich allein gestellt ist. So artet das Spiel schnell in mehr oder minder angenehme Knobelarbeit aus, der Garant für tagelangen Spielspaß. Adventurespezialisten sollten bei Corporation jedoch auch eine gehörige Portion Actioneinlagen in Kauf nehmen. In den Kampfsequenzen bedarf es nämlich schon einigen Geschicks, will man nicht von einem gemeingefährlichen Roboter zerbröselt werden.



Ein Blick auf eines der zahlreichen Menüs.

Von der technischen Seite ist es ebenfalls nicht allzuschlecht um Corporation bestellt. Einer der Höhepunkte dieses Actionadventures stellt sicherlich die gelungene 3D-Grafik dar, vergleichbar einem Spiel wie *Die Hard*. Allerdings soll nicht verschwiegen werden, daß die Grafik mit der Zeit äußerst langweilig wirkt, da die Macher das Ganggewirr quasi Grau in Grau gehalten haben. Zudem erweist sich das Scrolling als ein bißchen zu träge. Eine willkommene Abwechslung bieten da die ständig auftauchenden Sprites der Gegnerschaft, welche allesamt hübsch gezeichnet und animiert wurden. Die Iconsteuerung per Maus bedarf dagegen schon einiger Gewöhnung. Die größten Probleme dürfte es hierbei mit dem eigentlichen Bewegungs-Icon geben, denn gerade bei Drehungen rennt der eigene Held meist in eine Mauer oder vollführt andere unerwünschte Bewegungen.

Alles in allem war ich von Corporation durchaus angetan, obgleich im technischen Part einige Mängel zutage traten. Adventure-Neulingen würde ich allerdings von dem Core-Design-Spiel abraten, da dieses Actionadventure dem Spieler wirklich einiges abverlangt. ■

Torsten Blum



Grafik	**7**
Steuerung	**7**
Handlung	**8**
Atmosphärer	**8**
Preis/Leistung	**7**

The Best.

Lieber Computerspieler,

das hier ist nur ein kleiner Auszug aus unserem gesamten Spielesortiment - wir haben immer alles, was am Markt ist. Die Neuheiten bekommen wir mit als Erste. Und Sie auch - **wenn Sie die Neuen vorbestellen!**

Das Funtastic T-Shirt (Xl)	18
AM500 Erweiterg. auf 1MB	159
AMOS Amiga Game Creator	115
Soundblaster Card PC (24-stimmig, Stereo, Midi, AdLib-kpt.)	449

Disketten only:
= auch in 3.5" zu haben (bitte angeben)
1M = AM nur mit Speichererweiterung

Disketten only:	64	AM	ST	PC
007 Spy who loved	41	69	69	69
688 Attack (1M) #		65		81
Accolade in Action		81	81	81
Action Concept		73	73	
Adv. Tact. Fighter #		73	73	73
Air Support		73	73	
Alpha Waves #		69	69	69
AMC Astro M. Corps	39	57	57	
Antares		69	69	
Apprentice #	41		57	73
Armada 2525		81	81	81
Atomix Strategy #		58	59	65
B.A.T.		89	81	81
BSS J. Seymour F.Qu.		65	65	
Back to Future 2 #	39	68	68	68
Bad Blood		73	73	73
Balance of Planet #				95
Ballblazer De Luxe		81	73	
Battle of Britain #		73	73	81
Battle Master		85	65	73
Big Business		73	73	73
Billy the Kid #		69	69	73
Blade Warrior		65	65	65
Börsenfieber #	51	73	73	73
Bomber FS	51	77	81	85
Born on 4th July	43	73	73	
Brain Blaster		73	73	
Buck Rogers (1M) #		73	73	73
Budokan #		65		73
Cadaver		73	73	68
Captive		73	73	
Carthago		65	51	73
Castle Master #	39	62	51	62
Champs Kryn (1M) #	65	73	81	81
Chess Champion 2175		77	81	
Chrono Quest 2 #		77	77	73
Chuck Yeagers A.F.T.	49	73	73	82
Codename Ice Man #		95	95	81
Conflict Europe 2		73	73	
Conqueror 3-D Tank #		73	73	73
Corporation		65	73	
Course Azure (1M) #	65	81		77
Crack Down	39			
Creature		81	81	
Damocles		65	65	65
Days of Thunder #		68	68	68
Deathbringer		73	73	73
Deuteros #		99	99	99
Dick Tracy #		81	81	81
Die Hard #	51	65	65	65
Dirty Harry Calahan	43	73	73	73
Dragon Flight	49	81	85	85
Dragons of Flame #	41	65	65	65
Dynasty Wars #	39	65	51	73
Earthrise				89
East vs. West #		73	73	73
Eco Phantoms		73	73	
Ekstase #		57	57	57
Elvira #		77	85	85
Enchanted Land		73	73	
Epic		81	81	
F-16 Comb.Pi. ~~128~~ #	41	65	65	65
F-19 Stealth Fighter #	51	85	99	97
F-29 Retaliator #		69	65	73
Final Battle		73	73	
Fire & Brimstone		73	73	
Firestone	41	57	57	
Flight of Intruder EGA		95	95	95
FS ATP Boeing				113
Flimbos Quest	39	65	65	
Flood		73	73	
Full Met. Planete #		65	65	58
Future Classics		73	73	
Future Basketball		65	65	
Gates of Dawn		73	73	81
Geisha (Emmanu. 2) #		69	69	73
Gold of Aztecs		65	51	65
Great Courts Tennis #	57	73	73	73
Gremlins 2	41	53	53	73
Guns & Butter Glob.D. #				85
Gunship #	57	65	65	95
Hammerfist	42	45	45	
Heart of China #				99
Heroes Quest (1M) #		99	99	99
Hot Rod	39	65	65	73
Hoyles Card Games 2 #				81
If It moves: Shoot It !		73		73
Imperium 2020		73	73	
Indiana Jones Adv. #		73	73	81
Indy 500 Race #				73
Infestation #		65	65	69
Int. Soccer Challenge	57	73	73	73
Inspektor Griffu #		61	47	61
Intern. 3D Tennis	38	73	73	
Intruder Adventure	73	73		
Invest		65	65	73
Italy 90 Soccer #	49	51	55	73
Keep´ Up Jones #				97
Khalaan #		73	73	73
Kick Off Player Man.		51	51	
Kick Off 2 (1M) #	39	65	65	65
Killing Cloud		73	73	73
Kings Bounty #	57	81		81
Kings Quest 5 #				116
Klax #	41	53	53	62
Knight & Fight	43	73	73	73
Knights of Legend	51	77	77	77
Last Ninja 2		65	65	65
Legend Billy Bounder		69	69	69
Legend of Faerghail #		73	73	81
L. S. Larry 3 (1M) #		99	95	99
LHX Attack Chopp. #		99	99	99
Life & Death #		65	73	68
Logo #	41	57	57	73
Loom #		81	81	81
Lords of Doom	45	73	73	73
Lord of the Rings #	73			81
Lords of the Sea		73	73	
Lost Dutchman M. #		57	51	57
Lotus Esprit Challenge		73	73	73
Magic Fly (1M)		73	73	
Manchester United #	39	65	51	65
Manix		73	73	
Microprose Soccer 2	57	73	73	81
Midnight Resistance	41	69	69	
Midwinter #		73	73	85
Monty Pythons #	41	51	57	73
Murder #	43	65	51	65
Narc #		69	69	76
Necronom	43	73		
Night Hunter #		73		73
Nightshift #		65	65	73
N. Y. Warrior (1M)		89		
Ökolopoly by Vester #			81	144
Off Road Racer	42	65	65	73
Oils Well #				97
Operation Harrier FS #		73	73	73
Operation Stealth		65	65	65
Oriental Games #		73	73	73
P-47 Thunderbolt #	36	65	65	65
Paradroid 90		73	73	
Photon Storm		73	73	
Pirates	51	68	65	73
Planet Robot Monst. #	41	51	53	69
Plotting Puzzle		73	73	
Pool Radiance (1M) #	62	65		65
Populous #		65	65	73
Powermonger		73	73	
Powerslide	49	65	65	
Prince of Persia #		73	73	81
Projectyle		73	73	
Prophecy Viking Child		68	73	73
Q8 Ralley Ford	49	65	65	65
Q-Bert		73	73	
Ra Strategie	41	57	57	65
Railroad Tycoon #		97	97	103
Ram Rod		65	65	
Rank Xerox		73	73	
Rat Pack #	65	73	73	73
Reederei	38	59	47	
Rescue to Fractalus		73	73	
Resolution 101 #		65	65	65
Rick Dangerous 2	39	73	73	73
Riders of Rohan		68	73	73
Robokid	40	68	68	73
Robot Commander		59		61
Rod-Land	43	73	73	
Rorkes Drift		73	73	
Rotox #		65	51	65
Saint Dragon		65	65	
Samurai #		73	73	81
Sarakon	41	69	69	
Satan	39	57	57	57
Secret Monkey Isl.		81	81	81
Secret Silver Blades #	65	81		73
Search for King #				73
Shadow Warriors	41	65	53	73
Sherman M4 Tank #		73	73	73
Silent Service 2 #				93
Sim City #	41	69	69	73
Sim City Terra.Ed. #	39	39		39
Simulcra		73	73	
Sly Spy - Secret Age.	39	69	53	
Snow Strike	41	69	69	
Sonic Boom	39	65	65	
Space Rogue (Elite 2)	51	81	77	77
Special Crime Inves.	41	69	69	
Speedball 2		73	73	73
Starblade #		65	65	73
Star Burner				73
Star Command	65	77	73	89
Star Controll #		73	73	73
Star Trek 5 #		65	65	81
Starflight 1	41	65	65	
Starflight 2 #				65
Stormlord 2	47	65	65	
Supremacy #		81	81	97
Tank Command	49	73	65	65
Team Yankee		73	73	73
Teenage Mutant Ninja		81		73
Tennis Cup #		73	73	73
The A - Team		69		69
The Colonels Bequ. #		95	99	99
The Keep		73	73	
The Light Corridor #		65	65	73
The Lost Patrol #		65	54	81
The Moochies		73	73	73
The Teller		73	73	
Thunderstrike #		65	65	65
Tie Break Tennis	41	65	65	81
Tilt	42	63	63	
Time Machine	42	73	73	
TNT Compilation	53	73	73	
Total Recall	41	73	73	81
Tower Frankfurt		73		
Trap - Piege #		69	69	73
Treasure Trap	42	73	65	
Turrican	41	57	57	
TV Sports Basketball	65	77	77	
TV Sports Football	55	77	68	85
Twin World #		73	57	73
Ultima 6 #	86	86	86	86
Univers. Mil. Sim. 2 #		73	81	73
Universe 3 #		77	77	77
Unreal		81		
Vaxine		73	73	73
Vendetta	39	73	73	
Venom Wing		73	73	
Venus Flytrap (1M)		51	51	
Voodoo Nightmare		65	65	
W. Gretzky Iceh. (1M)		59	65	68
War - Global Dom.				81
War Jeep		73	73	
Warhead		65	65	
WellTris #		69	69	69
West Phaser + Gun #		96	96	96
Wheels on Fire	53	53	53	
Windwalker #	51	77	77	77
Wingleader			85	97
Wings FS (1M)		73	73	73
Wings of Death		73	73	
Wolfpack #		81	95	85
Wonderland (1M)		77	77	90
World Boxing Man.	42	51	57	73
World Cup 90	46	65	65	
X-Out	41	57	57	
Xiphos	42	73	73	73
Yolanda		65	65	
Yuppies Revenge #	42		73	73
Zak Mckracken #	57	73	73	73

Aber klar doch!

Wir haben noch sehr viel mehr Spiele, als daß wir alle auf dieser Anzeigenseite vorstellen könnten: Fordern Sie bitte unsere vollständige Liste mit allen unseren Spielen für Ihren Computer-Typ an (64er, Amiga, ST oder PC): Ihre FUNTASTIC-Liste kommt brandneu alle 6 Wochen - und zwar kostenlos !

Einige Titel dieser Anzeige sind angekündigt für die nächsten 6 Wochen - die neuesten Spiele sollten Sie jetzt sofort reservieren - Auslieferung nach Bestell-Datum.

Bei uns kommt täglich neue Ware und alle Spiele, die bei anderen Versendern angeboten werden, gibt´s bei uns auch: Deutlich billiger - oft auch schneller! Bestelleingang + 1 = Versandtag (Falls ab Lager verfügbar).

Preisänderungen, Irrtümers und Teillieferungen sind immer vorbehalten.

Wir liefern ausschließlich (bitte keine Schecks, keine Überweisung) per Post / per Nachnahme + DM 8.- und gerne auch ins Ausland (A/FL/CH/NL/L/B u.a.) (-14% dts. Steuer, + DM 16.-). In die DDR können wir leider nur per Bar-Vorkasse liefern: Listenpreise + DM 6.-

Alle vorigen Anzeigen- und Listenpreise sind hiermit ersetzt.

FUNTASTIC ComputerWare



Ganz sicher per Karte, schnell via Telefon oder Fax

Die Auswahl komplett - alle Preise o.k. - Und der Service super. Wo gibt´s mehr ?

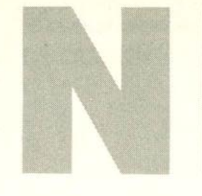
Nur die besten Originalspiele der guten internationalen Marken, Viele mit der deutschen Anleitung. Alle mit voller Hersteller-Garantie.

Bestellungen sind jederzeit möglich. Auftrags-Annahme täglich live ab **10-12.30** und **14-17**, Fr. bis **15** Uhr Zu allen anderen Zeiten (z.B. abends oder an den Wochenden) gibt´s telefonischen Bestell-Service. Sprechen Sie bitte besonders deutlich, Wo nötig, sollten Sie buchstabieren.

Vielen Dank.

FUNTASTIC
ComputerWare
Fachversand GmbH
Postbox 14 02 09
Müllerstraße 44
D - 8000 München 5
Tel. 089 - 260 95 93
Fax 089 - 268 138





Verwirrt, zerstreut UND liebenswert



Titel: Mad Professor Mariarti, **System:** Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark, **Hersteller:** Krisalis Software Ltd., England, **Muster von:** [27] / [39] / [42]

Alptraum: Du betrittst einen Computerraum. Die Tür fällt hinter Dir ins Schloß – läßt sich nicht mehr öffnen! Du schaust Dich um. Panik: Disketten und ROM-Chips kriechen auf Dich zu; sie kommen näher, saugen sich an Dir fest und Deinen Lebenssaft aus Dir heraus. Du kannst nichts dagegen tun, wirst schwächer und schwächer, kannst Dich nicht mehr aufrecht halten, und...

Genau in diesem Moment wachst Du auf. Du mußt vor Deinem Compi sitzend eingeschlafen sein. Mit feuchtkalten Händen hältst Du den Joystick noch immer fest umklammert. Benommen schaust Du auf den Screen, und kannst Dir plötzlich diesen irrwitzigen Horrortraum erklären: Du hast MAD PROFESSOR MARIARTI gespielt! Kein Wunder, denn darauf hat KRISALIS mit dem neuen Game abgezielt und genau ins Schwarze getroffen: Man kommt von diesem verrückten, mitleiderregenden Prof nicht mehr los!

Der Spieler soll ihm helfen, fünf Laboratorien zu schließen, in denen er die unterschiedlichsten Forschungen durchgeführt hat. Gelingt dies nicht, so wird der Prof für verrückt erklärt, in eine Zwangsjacke verschnürt und kann eine Gummizelle sein eigen nennen. Unangenehme Vorstellung! Infolgedessen entscheidet man sich lieber dafür, folgende Forschungsräume dichtzumachen: Biologielabor, Chemielabor, Computerlabor, Raketenlabor und das Spezziallabor.



Zu Beginn des Spieles hat man die Auswahl unter den vier Erstgenannten. Das Speziallabor kann erst betreten werden, wenn alle übrigen verrammelt und verriegelt sind. In jedem Labor findet man Münzen sowie einen Automaten, der gegen die Kohle Extrawaffen (Feuerbälle, Schraubenzieher, Bolzenpistole, Viruskiller) ausspuckt. Diese sind aber nicht unbedingt nötig, um das gewünschte Ziel zu erreichen. Ich habe alle vier Laboratorien ohne Extrawaffen geschlossen – ist meiner Meinung nach auch besser, denn erstens spart man Zeit und zweitens entfällt somit das Risiko beim Holen der Münzen.

Sagen wir mal, das Computerlabor (aus dem oben beschriebenen Horrortraum) wird als erstes ausgewählt. Nachdem man das Labor betreten hat, herrscht kurze, nur anfängliche Verwirrung, denn dieser Raum den man da betreten hat, ist maßlos technisiert.

»Professor Mariarti ist in seiner Verrücktheit hochgradig anstekkend!«

Tatsächlich wird das Leben des Profs (er hat vier) von Disketten und ROM-Chips bedroht, schlimmer noch:

Überall liegen Stromleitungen offen, die kaum umgangen werden können. Aus diesem Grund sollte man sich möglichst schnell auf eine der nach oben führenden Leitern retten (die Bilder scrollen in vier Richtungen), um dort eventuell den Schalter zu finden, mit dessen Hilfe man den Stromkreis unterbrechen kann.

Als zusätzliche Hilfe dient ein am unteren Bildrand verlaufender Schriftzug, der ab und zu sehr nützliche Tips ausspuckt. Beispielsweise weist er auf wichtige Schalter und Maschinerien hin, so daß man nur noch überlegen muß, wie man die gefundenen Gegenstände am sinnvollsten einsetzt. Übrigens: Der Prof ist trotz seiner großen Not immer zum Scherzen aufgelegt.

Und damit Ihr beim Spielen nicht gleich völlig ratlos werdet (wie ich), gebe ich Euch nun ein paar nützliche Tips. Welche allerdings zu welchem Labor gehören, müßt Ihr schon selbst herausfinden. Also: Vor 2000 Watt schützt man sich am besten mit einem Kopfhörer. Fleischfressende Pflanzen mögen außer Menschenfleisch auch Insekten. Milch und Getreide vermischen und ab in die Microwelle – das ist gesund und schützt vor Kälte. Was könnte man wohl in einen Schornstein schütten, um einen Microchip zu erhalten? Ein Krafttrunk könnte beim Finden von Codeworten dem Gehirn ungeahnte Fähigkeiten verleihen. Vor großen, gefährlichen Tieren schützt man sich mit einer Maulsperre. Der Imker zieht einen ... auf, um sich vor Stichen zu schützen.

So, ich glaube, das reicht erstmal für den Anfang. Vielleicht mach' ich 'ne Komplettlösung für die nächste ASM – aber nur, wenn Ihr schön brav seid (hehehe). ■

Sandra Alter



Da steckt er bis zum Hals im Schlamassel

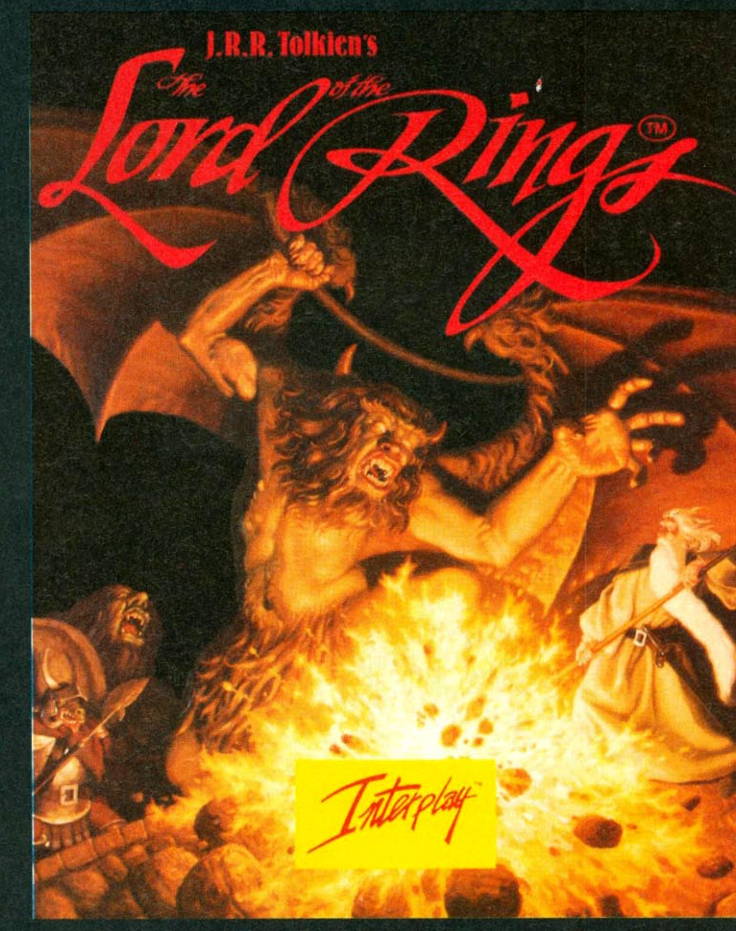
Grafik	**10**
Sound	**8**
Spielablauf	**9**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**10**

Both available for IBM.
Soon for Amiga.

J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings™

BATTLE CHESS II

BATTLE CHESS II
CHINESE CHESS
Interplay



Im neuersten animierenden Strategiespiel von Interplay Productions donnern Kanonen, rasen Wägen über grasige Felder und Drachen schleudern Feuerbälle auf die gegnerischen Kräfte.

* Ein ausgeprägter "Chinese Chess" (Chinesischer-Schach) Algorithmus.
* 2D- & 3D-Ansichten
* Multiple Schwierigkeitslevels
* Modemspiel

Lord of the Rings kombiniert die besten Elemente aus Rollenspie und Grafik-Adventure. Der Spieler übernimmt die Rolle der Ilauptfigur aus dem ersten Teil des Romans "Herr der Ringe" von J.R. Tolkien.

* Ausnutzung des ganzen Bildschirms
* Top-Down-Grafiken
* pixelgenaues Scrolling in vier Richtungen
* digitalisierter Sound
* einfache Benutzerführung durch Icons







KLEIN, STARK, BRAUN ...



Titel: Atom Ant, **System:** C-64 (getestet), Spectrum, Amstrad (für alle Systeme nur Kass.), **empf. VK-Preis.** ca. 13 Mark, **Hersteller:** Hi Tec Software, England, **Muster von:** 27 / 39 / 42



Die „Meise" auf dem Sims.

Beim Picknick im Grünen kann man sie beobachten, wie sie diszipliniert aufgereiht in ganzen Horden zielstrebig auf alles Eßbare zumarschieren, um es anzuknabbern oder wegzutragen. Gern erledigen sie ihr Bedürfnis auf nackter Menschenhaut: die Ameisen. Andererseits sind Ameisen jedoch auch recht nützliche Tiere. Sie haben schließlich die Funktion eines Miniaturleichenbestatters, räumen tote Insekten weg.

Das englische Softwarehaus Hi TecSoftware hat nun dafür gesorgt, daß wir es mit einer ganz besonderen Ameise zu tun bekommen: Atom Ant. Atom Ant fungiert nicht als Leichenbestatter, sondern selbiger muß herbeigeholt werden, wenn sie ihre Aufgabe nicht korrekt erledigt. Denn jene besagte Meise ist als Sprengstoffexperte ausgebildet; fliegt an Häuserwänden hinauf, um gefährliche Sprengsätze zu bergen. Diese bringt sie aufs Dach des jeweiligen Gebäudes, um sie dort an einer gewissen Aparatur zu entsorgen.

Witzig aufgemacht, hübsch gezeichnete Grafiken, unterstützt von flüssigem Scrolling und gut funktionierender Steuerung – das Ganze für 13 Steine. Da kann man beileibe nicht behaupten, daß die Engländer 'ne Meise hätten! ■

Sandra Alter

Kategorie	Wertung
Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	10

Es muß nicht immer Strategie sein!



Titel: Battlemaster, **System:** Amiga, Atari ST (nur Farbe, beide getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** PSS, London, England, **Muster von:** 27 / 39 / 42

Entgegen seiner Gewohnheit hat der englische Strategiespezialist **PSS** ein Spiel produziert, das eindeutig in die Kategorie Action eingeordnet werden muß. Dennoch sind auch bei BATTLEMASTER strategische Elemente nicht zu übersehen – so ganz mochte man wohl also von der alten Linie auch nicht abweichen.

Die Story: Nach Jahrhunderten des Krieges liegt die Welt in Schutt und Asche. Glücklicherweise haben die Götter endlich ein Erbarmen, indem sie nämlich einen Helden in irdische Gefilde schicken, der die hoffnungslos zerstrittenen Parteien einen soll. Es liegt also an Euch, das gesamte Land mit eigenen Mannen zu erobern, um schließlich ein einziges Königreich zu schaffen, in dem wieder Ruhe und Ordnung herrscht. Amen!

Nach der obligatorischen Wahl des eigenen Helden steht dem eigentlichen Spiel nichts mehr im Wege. Der ganze „Eroberungsfeldzug" von Battlemaster wurde zum Glück in zahlreiche Einzelmissionen aufgesplittet, so daß Euch die ganze Chose gewissermaßen häppchenweise präsentiert wird. Des einen Freud, des anderen Leid ist, daß zu Beginn einer Mission nie gesagt wird, worin denn das eigentliche Ziel dieses Spielabschnittes besteht. So bedarf es oft schon einiger Anläufe, bevor Ihr ein Szenario endgültig geknackt habt.

Doch keine Angst, die Actionelemente kommen bei Battlemaster keinesfalls zu kurz. Als Anführer einer bis zu 16 Mann starken Truppe tigert Ihr nämlich in den einzelnen Missionen durch die Lande, seid also hautnah am Geschehen. Eines der Ziele eines jeden Szenarios besteht darin, etwaige feindliche Einheiten auszuschalten. So heißt es, in gewohnter xxx-(indi.-)Manier die gegnerischen Schergen mit Pfeil und Bogen zu erlegen. Allzu ungestüm solltet Ihr dabei allerdings nicht vorgehen. Zumeist erspart Ihr Euch nämlich kraftraubende Kämpfe gegen eine Übermacht an Gegnern, indem Ihr beispielsweise feindliche Posten aus dem Weg räumt. Die eigenen Recken erweisen sich übrigens als äußerst mutig, obwohl sie manchmal etwas dämlich agieren.

Liegt der Gegner erst einmal darnieder, dürfte es ein Leichtes sein, die Umgegend nach allen Regeln der Kunst auszurauben. Bei derartigen Plünderungen finden sich oft Gegenstände, die in späteren Spielphasen von unmittelbarer Bedeutung sind (magische Steine etc.). Als kleinen Gag haben die Macher von Battlemaster ihr Spiel mit allerlei tödlichen Fallen gespickt, so daß Ihr also jederzeit auf der Hut sein solltet. Zudem finden sich innerhalb der einzelnen Szenarios oft auch versteckte Eingänge, die Euch meist zu den dringend benötigten Gegenständen führen. Etwas Geduld und vor allem Fingerspitzengefühl sollte der Spieler da schon mitbringen. Spielerisch weiß Battlemaster durchaus zu gefallen. Pure Ballerfreaks kommen zwar allerhöchstens bei den Kampfsequenzen auf ihre Kosten, doch der breiten Masse hingegen dürfte das neue PSS-Spiel einiges zu bieten haben.

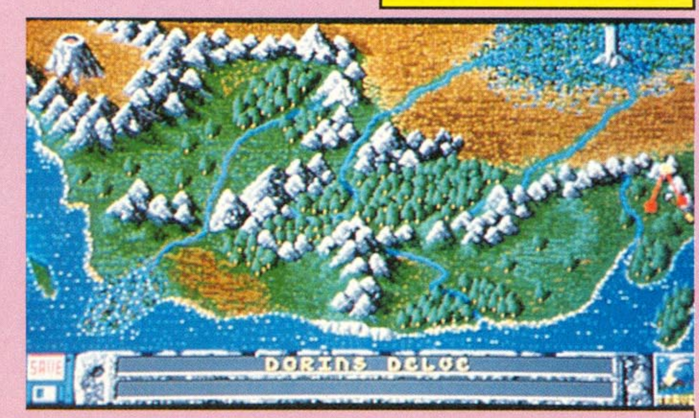
Die Grafik zählt ganz ohne Zweifel zu den Höhepunkten von Battlemaster. Die einzelnen Missionen führen Euch schließlich durch hübsch gestaltete Landschaften, angefangen von Wüstengebieten bis hin zu labyrinthartigen Höhlensystemen. Durch den schrägen Blickwinkel, unter dem sich der Spieler das Geschehen „reinpfeift", kommt sogar ein leichter 3D-Effekt zum Tragen. Allerdings kann es aufgrund dieser Perspektive im Spiel zu einigen Ungereimtheiten kommen. Gerade in Höhlen verdecken Wände beispielsweise tödliche Fallen, in die Ihr ahnungslos hereintappt. Doch solch ein Manko nimmt man sicherlich „gern" in Kauf, wurden die Grafiken doch allesamt abwechslungsreich und äußerst detailliert gezeichnet. Gleiches gilt für die spritemäßig gut versoftete Gegnerschaft, die zudem hübsch animiert wurde. Selbst das Scrolling und die Sound FX fallen nicht aus dem Rahmen. Schnell noch ein Wort zur Steuerung: Einwandfrei!

Kurzum: Mit Battlemaster gibt's endlich einmal wieder ein Spiel, das auch über längere Zeit hinweg Spaß macht. Zwar kein ASM-Hit, aber auf jeden Fall ein lohnender Kauf.

Torsten Blum

Grafik	**8**
Sound	**FX**
Spielablauf	**9**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**8**





Auf zu neuen Ufern: PSS hat mit seinem ersten Actionspiel gleich einen tollen Erfolg gelandet.

Mit AMIGA DOS auf die größte AMIGA-Messe der Welt!

AMIGA DOS 11'90 bringt Ihnen:

AMIGA'90

Umfassende Information über die weltgrößte Amiga-Messe in Köln: Alle neuen Produkte auf einen Blick, News und Trends.

Wettbewerbe

Drei Wettbewerbe, drei Gewinnchancen.

Kunst am Computer: Wir suchen den schönsten Amiga.

Postkarte genügt: Gewinnen Sie Superpreise frisch von der AMIGA'90 im Gesamtwert von 50.00,- DM.

Wählen Sie Ihr PD-Top-Programm, und gewinnen Sie 360 "Fishe".

Test

Transputerkarte: MegaMidget, die Beschleunigung für den A500

Was leistet BECKERText II?

3D Professional, ein neues Grafik- und Animationsprogramm

Top Secret: Neue 1-Inch-Festplatte von FSE

DTP: Publishing Partner

Computer-Sprachen

Star-Programmierer stellen ihre Favoriten vor.

PD-Workshop

Sonderteil zum Heraustrennen und Sammeln: Ausführliche Infos zu den Highlights der PD-Szene

Teilnahmecoupon

Gewinnen Sie Ihr Messeticket Amiga'90!

Die AMIGA DOS lädt Sie zur größten Amiga-Messe der Welt in Köln ein und verlost 20 Eintrittskarten. Besuchen Sie unseren Stand in Halle 12. Ein volles Programm und eine Menge Überraschungen warten auf Sie.

Was müssen Sie zur Teilnahme tun? Ganz einfach: Coupon ausschneiden, auf eine Postkarte kleben, Absender nicht vergessen und einsenden an:

DMV-Verlag, Redaktion AMIGA DOS, Kennwort "AMIGA'90", Postfach 250, 3440 Eschwege.

Einsendeschluß ist der 20.10.1990.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.





Wir stellen aus 09.–11. November 1990 Halle 12, Stand 307

Geduldsstrick gerissen:

Magic Soft von 0 auf Platz 1!

Eines geht in der ASM jeden Monat ohne größere Anstrengungen vonstatten: Der monatliche Flop! Denn total miese Programme flattern früher oder später auf jeden Fall bei uns ein. Meist ist es sogar so, daß wir uns nicht entscheiden können, welches Programm in der Flop-Liste an erster Stelle stehen soll. In diesen Tagen sorgt MAGIC SOFT jedoch in dieser Hinsicht zusätzlich für einige Erleichterung. Das Hamburger Softwarehaus produziert zur Zeit nämlich ohne Ende. Wie bei solch einer Massenproduktion kaum anders zu erwarten: Viele Games liegen unterm Strich.



Titel: Microbattle/ Fullspeed, **System:** Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** Magic Soft, Hamburg.

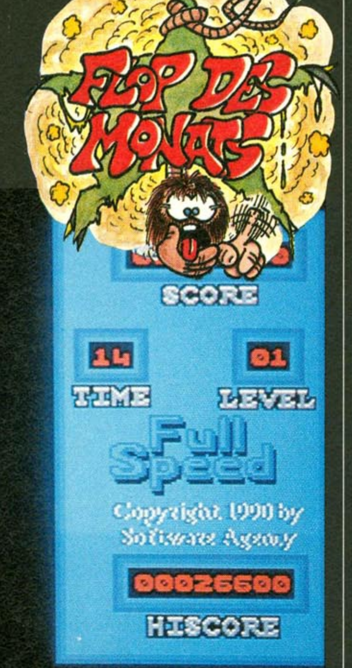
Immerhin lagen die MAGIC-SOFT-Produkte bisher nur knapp unterm Strich, so daß sie nach Redaktionsschluß – mit einem blauen Auge davongekommen – ohne die besondere Zierde des Flopsterns in unser Lager entschwanden. Aber diesmal ist unser Geduldsstrick gerissen (ist schon richtig: Wer in der ASM arbeitet, hat einen Geduldsstrick anstelle eines -fadens). Mit MICROBATTLE/ FULLSPEED sind die Hamburger drin, in den „Flop-Five" – sogar gleich von null auf Platz eins!

Wie sie das geschafft haben? Mit einer Art Virusprogramm. Microbattle ist jedoch keines der uns bekannten, mit denen man diverse Amiga-Viren ausfindig machen kann. Nein – es *soll* schon ein richtiges Game sein. Nach dem Einladen von Microbattle soll nämlich der Einblick in des Menschen Innerstes gewährt werden, um dort gefährliche, den Körper schädigende Viren zu vernichten.

Habt Ihr schon mal eine mit Luft gefüllte Schweineblase gesehen? Für die Unwissenden: Eine Art gelblich-grauer Luftballon, der mit kleinen roten Äderchen und winzigen dreckig-weißen Noppen überzogen ist. Hört sich gut an, oder? Das gleiche erscheint auf dem Bildschirm, wenn man im Anfangsmenü des neuen Games von Magic Soft die „1" für Microbattle anwählt – allerdings entgegen meiner Beschreibung in Zartrosa gehalten.

In diesem Schweineblaseähnlichen Gebilde schwimmen, von einem grauenhaften Sound unterlegt, hellblaue Bällchen und Stäbchen. Diese Teile sollen anscheinend die zu vernichtenden Viren darstellen, die man mit Hilfe eines gutartigen Virus beballern kann. Das ist auch schon alles, was ich Euch über dieses Game berichten kann, denn mehr konnte ich beim besten Willen nicht herausfinden. Auch der Versuch, mittels Anleitung etwas mehr zu erfahren, scheiterte, denn die ist mehr als unzureichend.

Befassen wir uns nun aber wieder mit dem Anfangsmenü. Dort gab es außer der anzuwählenden „1" nämlich auch noch eine „2", hinter der sich das Game FULLSPEED verbirgt. Dieser Titel klang für mich eigentlich sehr verheißungsvoll, jedoch löste sich diese Hoffnung schon gleich nach dem digitalisierten Anfangsbild in Wohlgefallen auf. Meine Meinung änderte sich zunehmend dahingehend, daß man dieses Game vielleicht lieber umbenennen sollte: Wie wär's mit „Fullshit"?



Sparsam wie Atari 2600, oder?

Vor einigen Tagen habe ich bei mir zu Hause die uralte Atari-Konsole 2600 rausgekramt. Unter den 25 Games, die ich dafür habe, befand sich auch ein Autorennspiel, wie Fullspeed eines sein soll. Wenn ich nun beide bewerten sollte, schneidet das neueste Magic-Soft-Produkt für den Amiga keinen Deut besser ab als mein Oldie-Telespiel. Traurig, aber wahr! Ich weiß nicht, ob ein Grau in Grau gehaltenes Gameplay, das mit minimalem Sound ausgestattet ist, den heute so verwöhnten Usern wirklich Satisfaction bringt? Und welche Straße kann das bloß sein, die immer geradeaus führt?

Den Käufer mit den auf der Verpackung abgebildeten digitalisierten Anfangsbildern zu locken, ist schlichtweg eine Frechheit. Grafik, die aussieht wie eine aufgepustete Schweineblase, Straßen ohne Kurven, Reifen ohne Quietschen, Autos, die beim Unfall nicht explodieren – Games, die keine sind. Da muß ich doch wirklich nach der Art von Grönemeyer fragen: WAS SOLL DAS??? ■

SANDRA ALTER

Grafik	1
Sound	1
Spielablauf	1
Motivation	0
Preis/Leistung	0



Titel: The Curse of Ra, **System:** Amiga (getestet), ST, PC, C-64, **empf. VK-Preis:** ca. 70 Mark für die 16bitter; C-64 ca. 40/30 Mark (Disk/Kass.), **Hersteller:** Rainbow Arts, Düsseldorf, **Muster von:** Hersteller.

Knobelspaß für Hartgesottene

Gleich zweimal haben wir es in dem folgenden Bericht mit den beiden Buchstaben RA zu tun. Zum einen sind sie die Kurzform der Düsseldorfer Company RAINBOW ARTS. Und andererseits hat der altägyptische Sonnengott für das neueste Spiel eben dieses Softwarehauses mit seinem Namen hergehalten: RA – genauer THE CURSE OF RA – ist eine Mah-Jongg-Variante, die sich aber von Spielen, wie *Shanghai, Match it* oder *Turn it,* grundlegend unterscheidet.

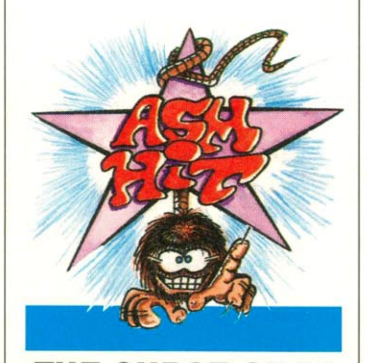
Was das Programm interessant macht, ist die Kombination der Mah-Jongg-Idee mit dem Spielprinzip, das seinerzeit *Logotron* in seinem *Prospector* so hervorragend realisiert hat. Bei letzterem mußten Heißluftballons nach alter *Boulderdash*-Manier eingesammelt werden, wobei zahlreiche neuartige Schikanen für reichlich Knobelarbeit sorgten. Bei The Curse of Ra gilt es nun also auch, mit Symbolen gekennzeichnete Spielsteine paarweise vom Brett abzuräumen. Gleiche Steine können dann entfernt werden, wenn sie durch eine gedachte vertikale oder horizontale Linie direkt miteinander verbunden sind. Hierzu bewegt man die Spielfigur, einen Skarabäus, auf einen der Steine und klickt sein Gegenstück mit dem Cursor an. Erst dann jedoch, wenn der Käfer seinen Platz verlassen hat, lösen sich die beiden Steine auf und hinterlassen jeder ein bläuliches Feld. Auch mit diesen Feldern hat es seine besondere Bewandtnis; auf ihnen nämlich können manche der Steine verschoben werden. So kann man sie zu einer Stelle bewegen, die es ermöglicht, ein Steinpaar aufzulösen. Allerdings muß man natürlich darauf bedacht sein, daß man sich nicht selbst das Wasser abgräbt. Denn: Der Käfer kann die blauen Felder nicht betreten. So muß man also darauf achten, daß man immer einen der verschiebbaren Steine in erreichbarer Nähe behält, um bis zum Schluß durchzustehen. Sind nämlich alle Steine abgeräumt, so muß man auch noch das Ausgangsfeld erreichen, das weiter in die nächste Runde führt. Spaßig wird es in den höheren Leveln, wo auch noch Kreise ins Spiel kommen, die sich auflösen, nachdem die Spielfigur sie betreten und wieder verlassen hat. Allerdings müssen auch diese kreisförmigen Felder vom Spielbrett verschwinden, will man das jeweilige Level beenden.



Zwei Spielweisen stehen zur Auswahl. Zunächst der Logic Mode, in dessen 100 (!) Leveln der Spieler ohne Zeitlimit drauf los kniffeln kann. Und zum anderen der Arcade Mode, der neben einem Zeitlimit noch andere fiese Ideen beschert. So fällt hier der Käfer in die blauen Felder hinein, was mit schöner Regelmäßigkeit den Verlust eines Lebens bedeutet. Ein anderes Feature, die umherfliegenden Münzen, erlaubt es, sich Hilfsmittel zu kaufen, die das Überstehen der hier zehn Level erleichtern. Diese Hilfe braucht man allerdings auch dringend, denn im Arcade Mode wartet eine harte Nuß nach der anderen auf den Spieler. Da ist es natürlich auch erfreulich, daß Spielstände abgespeichert werden können; doch damit nicht genug, können auch noch selbstkreierte Level editiert werden, so daß keine Wünsche mehr offen bleiben.

The Curse of Ra ist also ein Spiel, das rundum zufriedenstellt, mit einigen echten Neuerungen aufwartet und somit höchsten Ansprüchen genügt. Endlich mal wieder ein Spiel, von dem man nicht genug bekommen kann; ein Spiel, daß man – Ra sei Dank – auch mal bis zum Sonnenaufgang spielen wird. ■

Bernd Zimmermann



»THE CURSE OF RA – Strategie vom Feinsten. Da kommt Freude auf!«

Grafik	8
Anleitung	9
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

02154 6159

ARBIROSOFT

02154 6159

AMIGA-Software

Titel	Preis
688 Attack Submarine	dt. 64.90
A 10 Tank Killer *	dt. 89.90
Adidas Tiebreak	59.90
AMOS - Game Creator	99.90
Aquanaut	dt. 59.90
Atomix	dt. 54.90
Back to the Future 2	dt. 64.90
Bad Blood *	69.90
Balance of Power 1990	59.90
Batman - The Movie	dt. 64.90
Battlemaster *	dt. 74.90
Betrayal *	dt. 69.90
Big Business *	54.90
Blade Warrior *	59.90
Blades of Steel	79.90
Blockout	dt. 64.90
Bloodwych	dt. 64.90
BSS Jane Seymour	dt. 59.90
Budokan	dt. 64.90
Bundesliga Manager	dt. 54.90
Cadaver *	dt. 64.90
Carmen Sandiego	dt. 69.90
Cartoon Capers *	49.90
Castle Master	dt. 59.90
Champ. of Krynn 1MB	dt. 64.90
Champions of Raj *	64.90
Chaos Strikes Back *	dt. 64.90
Chess Champ 2175	dt. 74.90
Chrono Quest 2	69.90
Chuck Yeagers 2 *	dt. 69.90
Cloud Kingdom	dt. 59.90
Codename Iceman	89.90
Colonels Bequest	89.90
Conqueror	dt. 64.90
Conquest of Camelot	89.90
Corporation	dt. 64.90
Damocles	dt. 64.90
Day of the Pharaoh	dt. 64.90
Days of Thunder	dt. 59.90
Debut *	dt. 59.90
Deja Vu 2	64.90
Demons Winter	59.90
Dick Tracy *	79.90
Dragon Strike *	69.90
Dragon Wars *	64.90
Dragonflight	dt. 69.90
Dragons Lair 2	99.90
Dragons of Flame	dt. 64.90
Dungeon Master 1MB	dt. 64.90
Dynamic Debugger	dt. 64.90
Dynasty Wars	dt. 59.90
E-Motion	dt. 59.90
East/West Berlin 1948	dt. 64.90
Emlyn Hughes Soccer	59.90
Escape Robot Monster	dt. 49.90
Extase *	dt. 54.90
F-16 Combat Pilot	dt. 59.90
F-16 Falcon Mission 2	dt. 54.90
F-19 Stealth Fighter *	dt. 74.90
F-29 Retaliator	dt. 59.90
Fighter Bomber	dt. 69.90
Fighter Bomber Miss.	dt. 39.90
Final Battle *	dt. 64.90
Fire & Brimstone	dt. 64.90
Flimbo's Quest	dt. 59.90
Flood	dt. 64.90
FM 2 - World Cup	dt. 39.90
Fountain of Dreams *	64.90
Full Metal Planet	dt. 59.90
Future Wars	dt. 59.90

AMIGA-Software

Titel	Preis
Ghost'N'Goblins 1MB	dt. 49.90
Ghostbusters 2	dt. 59.90
Globulus *	54.90
Gold of the Aztecs *	dt. 59.90
Grand National	dt. 49.90
Great Courts Tennis	dt. 64.90
Harley Davidson	69.90
Hot Rod	dt. 59.90
Imperium	dt. 64.90
Indiana Jones Adv.	dt. 64.90
Internat. 3 D Tennis	dt. 64.90
Iron Lord	dt. 64.90
Island of lost Hope	59.90
It came fr. Desert 1MB	dt. 74.90
It came fr. Desert Data	39.90
Italia 1990	dt. 19.90
Italy 1990 - Winners	dt. 54.90
Jack Nicklaus Golf	59.90
Keef the Thief	64.90
Khalaan	dt. 64.90
Kick Off 2 +WorldCup	dt. 59.90
Kid Gloves	dt. 59.90
Killing Cloud *	64.90
Kings Quest 4 1MB	79.90
Klax	dt. 49.90
Knights of Crystallion	dt. 69.90
Knights of Legend *	69.90
Last Ninja 2	dt. 59.90
Legend of Faerghail	dt. 64.90
Leisure Larry 2 1MB	79.90
Leisure Larry 3 1MB	89.90
Loom	dt. 69.90
Lords of Rising Sun	dt. 74.90
M 1 Tank Platoon *	84.90
Mad Professor Mariatti	dt. 49.90
Magic Fly *	dt. 64.90
Manchester United	dt. 59.90
Maniac Mansion	dt. 64.90
Manix *	64.90
Matrix Marauders	dt. 49.90
Midnight Resistance	dt. 59.90
Midwinter	dt. 64.90
Might & Magic 2	69.90
Monkey Island *	dt. 64.90
Murder *	dt. 59.90
New Y. Warriors 1MB	79.90
New Zealand Story	dt. 64.90
Night Breed *	64.90
Nitro Boost Challenge	19.90
North Sea Inferno	dt. 39.90
Nuclear War	59.90
Oil Imperium	dt. 54.90
Operation Stealth	dt. 59.90
Operation Thunderbolt	59.90
Oriental Games *	64.90
Overrun *	69.90
Pacmania	29.90
Pinball Magic	dt. 49.90
Pirates	dt. 59.90
Player Manager	dt. 54.90
Police Quest 2 1MB	79.90
Pool of Radience 1MB	dt. 64.90
Populous	dt. 64.90
Power Monger *	dt. 69.90
Powerboat	59.90
Pro Powerboat Sim.	dt. 19.90
Pro Tennis Simulator	19.90
Projectyle	dt. 64.90
Q 8 Team Ford	dt. 59.90
Ra *	dt. 54.90

AMIGA-Software

Titel	Preis
Railroad Tycoon *	dt. 84.90
Rainbow Island	dt. 59.90
Red Storm Rising	dt. 64.90
Resolution 101	dt. 59.90
Rick Dangerous 2 *	64.90
Riders of Rohan *	64.90
Rock'N'Roll	dt. 59.90
Rockstar ate Hamster	19.90
Shadow of the Beast 2	dt. 79.90
Sherman M 4	dt. 64.90
Sly Spy *	59.90
Snow Strike *	dt. 64.90
Space Harrier 2	dt. 49.90
Space Quest 3 1MB	84.90
Space Rogue	69.90
Star Command	69.90
Star Control *	69.90
Starblade	dt. 59.90
Starflight	dt. 64.90
Storm Across Europe	69.90
Super Cars	dt. 49.90
Super Wonderboy	dt. 59.90
Supremacy *	dt. 69.90
Sword of Aragon	69.90
Technical Fighter 2 *	dt. 64.90
Teenage Mutant Turtles	74.90
Tennis Cup	dt. 64.90
The Punisher	59.90
The Untouchables	dt. 59.90
Their Finest Hour	dt. 69.90
Thunderstrike	dt. 59.90
Time Machine	dt. 59.90
Tower Fra *	dt. 64.90
Tower of Babel	dt. 64.90
Treasure Island Dizzy	dt. 19.90
Turrican	dt. 54.90
TV Sports Basketball	dt. 74.90
TV Sports Football	dt. 74.90
Twin World	dt. 64.90
Ultima 5 *	69.90
UMS 2 *	dt. 69.90
Unreal	dt. 69.90
USS John Young	dt. 49.90
Venus the Flytrap	dt. 49.90
Wayne Gretzky	64.90
Wild West World *	dt. 89.90
Wings 1MB	dt. 74.90
Wings of Death *	dt. 64.90
Wings of Fury	59.90
Wolfpack *	dt. 74.90
Wonderland 1MB *	69.90
World Boxing Manager	49.90
X-Out	dt. 54.90
Zak McKracken	dt. 64.90
Zombie	dt. 64.90

...und viele weitere Programme!

IBM-PC-Software

Titel	Preis
A 10 Tank Killer	89.90
Air Transport Pilot *	99.90
Back to the Future 2	dt. 64.90
Bad Blood	74.90
Battlemaster *	74.90
Betrayal *	dt. 79.90
Big Business *	64.90
Buck Rogers *	69.90
Budokan	dt. 64.90
Codename Iceman	99.90
Colonels Bequest	99.90
Conquest of Camelot	99.90
Days of Thunder	dt. 59.90
Dragon Strike EV	69.90
Dungeon Master *	dt. 89.90
Earthrise	79.90
F-15 Strike Eagle 2	79.90
Face Off Icehockey	74.90
Flight of Intruder	dt. 89.90
Flight Simulator 4.0	dt. 129.90
Guns & Butter	74.90
Indiana Jones Adv.	dt. 69.90
Indianapolis 500	dt. 64.90
Ischido *	dt. 74.90
It came from Desert *	dt. 74.90
Kings Bounty *	69.90
Kings Quest 5 *	89.90
Klax *	59.90
Knights of Legend	69.90
Last Ninja 2	dt. 59.90
Legend of Faerghail	dt. 74.90
LHX Attack Chopper	dt. 99.90
Loom	dt. 69.90
Lord of the Rings *	dt. 69.90
Midwinter *	dt. 74.90
Monkey Island *	dt. 69.90
Murder *	dt. 69.90
Night Breed *	64.90
Oil Well *	64.90
PGA Tour Golf	dt. 64.90
Populous	dt. 64.90
Ra *	dt. 59.90
Railroad Tycoon	dt. 84.90
Resolution 101	59.90
Silent Service 2	dt. 84.90
Starflight 2	64.90
Supremacy *	dt. 84.90
Technical Fighter 2 *	dt. 64.90
Tennis Cup *	dt. 64.90
Their Finest Hour	dt. 69.90
Thunderstrike	dt. 69.90
TV Sports Basketball *	dt. 74.90
Ultima 6	74.90
War of the Lance	69.90
Wolfpack	dt. 84.90
Wonderland *	dt. 84.90

AMIGA-Zubehör

Artikel	Preis
4-Player Adapter	19.90
Floppy-Drive, ext. 3.5"	198.90
Floppy-Drive, ext 5.25"	248.90
Flyweel 4000 Joystick	148.90
Gravis Joystick, schwarz	79.90
Gravis Joystick, transp.	89.90
Gravis Mousestick	168.90
Mega A2000 - 1MB/8MB	548.90
Mega A2000 - 2MB/8MB	698.90
RAM A500 512KB + Uhr	148.90

IBM-PC-Zubehör

Artikel	Preis
AdLib Soundkarte	248.90
AdLib Soundkarte+Co.	298.90
Gravis Joystick, schwarz	89.90
Gravis Joystick, transp.	99.90
Reinigungs-Set 1670	29.90
Reinigungs-Set 1671	39.90
Reinigungs-Set 1672	49.90
VGA-Karte 512KB,16Bit	348.90
VGA-Optima 1024 A	398.90

weiteres Zubehör auf Anfrage!

Telefonische Bestellungen: Mo.-Fr. durchgehend von 9:00 bis 19:00 Uhr. Kein Ladenverkauf! Programmliste gegen DM 1,60 in Briefmarken.

Arbirosoft A.Hübecker, Kleine Frehn 20, 4156 Willich 3, Tel.: (0 21 54) 61 59, Fax 85 42

Versand: Post-Nachnahme + 7,50 DM, Vorkasse + 5,50 DM (Euroscheck, keine Postschecks!) Alle Preise in DM! - Kein Versand ins Ausland!

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten! - dt. = Deutsche Anleitung , * = bei Drucklegung noch nicht lieferbar, bitte nachfragen!

Buchstabensalat



Titel: Lettrix, **System:** **Amiga (getestet), Atari ST, empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Software 2000, Hamburg, **Muster von:** Hersteller.

Hoppla! Schon wieder taucht ein Ableger des erfolgsträchtigen Klassikers *Tetris* auf: LETTRIX. Daß abgekupfert wurde, gab er offenherzig zu, der Herr Wardenga, Chef von SOFTWARE 2000 in Hamburg. Sein Bonner Programmierer und er bemühten sich eigens hier nach Eschwege, um drei Spiele zu präsentieren, unter denen sich auch Lettrix befand. „Die Steine von Tetris, ein Hauch von Atomix, so entstand Lettrix.“, ließ Wardenga verlauten.

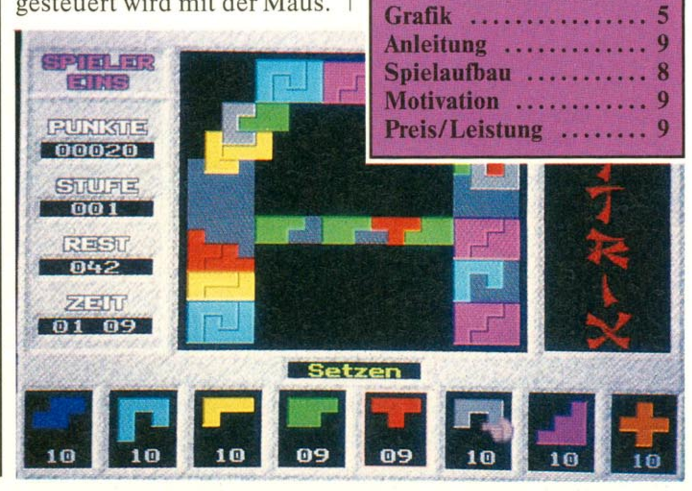
Beim Test stellte ich jedoch fest, daß die Spielklötzchen wohl schon von Tetris her stammten, der Spielablauf jedoch – außer, daß man mächtig das Hirn anstrengen muß – nichts mit Atomix zu tun hat. Hier sollen nämlich keine chemischen Verbindungen hergestellt, sondern großflächige Buchstaben oder andere Gebilde mit den Tetris-Würfeln ausgefüllt werden. Man kann allein, zu zweit oder im Team spielen, gesteuert wird mit der Maus. Am unteren Bildschirmrand werden die zur Verfügung stehenden Teile und deren jeweilige vorhandene Anzahl angezeigt.

Erscheint nun der auszufüllende Buchstabe auf dem Screen, kann es auch schon losgehen. Aber schnellstens bitte, denn die Zeit ist sehr knapp bemessen! Die Sekunden, die nach vollbrachter Tat als Rest verbleiben, bekommen etwas angehängt: Eine Null, aus 6 werden 60 – Bonus-Zeit für die nächste Runde. Und die kann man verdammt gut gebrauchen! Denn die Buchstaben, die erscheinen, sind meist schon zur Hälfte mit Klötzchen ausgefüllt, was die Sache ungemein erschwert. Es besteht zwar die Möglichkeit, gesetzte sowie schon bestehende Steine zu löschen, dies wird aber mit Punktabzug „belohnt“.

Lettrix kann durchaus süchtig machen und sorgt für den Freund dieser Gattung sicherlich für eine Langzeitbeschäftigung. Mir ging beim Spielen dauernd durch den Kopf: „O.k., also auf ein Neues. Irgendwie muß es ja schließlich gehen!“ Tja, so kam es dann, daß ich mich erst wieder vom Amiga losreißen konnte, als der Mauspad durch die starke Hitzeentwicklung wegzuschmelzen begann. ■

Sandra Alter

Grafik	**5**
Anleitung	**9**
Spielaufbau	**8**
Motivation	**9**
Preis/Leistung	**9**





DER WETTKAMPF IST AUS UND HIER IST DER SIEGER!

Andreas Brehme ist der Star im Weltcup-Finale - Juli 1990. MicroStyle stellt den Sieger vor - im Herbst 1990.

Italia '90. Italien 1990. Fußball-Weltcup '90. Herrliche Augenblicke - fantastische Einnerungen! Das größte Spiel der Welt flimmerte einen Monat lang über alle Bildschirme. Doch jetzt ist es Zeit, die Rolle des Zuschauers abzulegen und sich als Aktiver auf den Rasen zu begeben.



Hart am Ball bleiben, tief drin in der eigenen Hälfte, und dann einen gelungenen Paß rüber zum Flügel. Nichts wie los, ein Sprint hinunter, um das runde Leder wieder in Empfang zu nehmen... in Stellung laufen.

Da kommt der Ball hoch über die Verteidiger hinweggeflogen... Ein präzise geplanter Sprung, Annahme in der Luft, Runterziehen auf den Boden und stracks in Richtung Tor gekickt...

In International Soccer Challenge erleben Sie das Spiel hautnah aus der Perspektive des Spielers. Sie stecken mittendrin im rasanten 3-dimensionalen Geschehen und haben alles in der Hand!

- Spielen Sie den enthusiastischen Torschützen, den General im Mittelfeld oder den unerschütterlichen Verteidiger, unterstützt von intelligenten elektronischen Mannschaftskollegen.

- Diktieren Sie die Taktik und Strategie des Spiels, steuern Sie Ihre Elf für perfektes Teamwork.

- Benutzen Sie die vorgegebenen Züge wie Einwürfe, Eckbälle und Freistöße.

- Lassen Sie sich mitreißen von der fiebrigen Atmosphäre, der Spannung und Rivalität. Dies ist Ihre Chance, Aktiv-Sport zu betreiben!

- Verbessern Sie Ihre Spielqualitäten in internationalen Freundschafts-Matches, bevor Sie sich an die ultimative Herausforderung wagen - den World Cup.

- Nehmen Sie teil an 16 internationalen Begegnungen und messen Sie sich gegen die Besten. Das ist internationaler Fußball auf höchster Ebene.

- International Soccer Challenge. Da steigen Gascoigne die Freudentränen in die Augen, Maradonna gerät in Aufregung und Hullt reißt sich die Haare aus.

Bald in allen guten Softwareläden für Commodore Amiga, Atari ST und IBM und Kompatible erhältlich.

INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE VON MICROSTYLE - DAS ABSOLUT ANDERE FUSSBALLSPIEL.



Dieses Teil wird ein Hit!

Gönn' Dir was Gutes

Häufig gibt es Konvertierungen vom C-64 auf die 16bitter, die zu hundert Prozent dem Original gleichen. Oft gibt es auch welche, die sogar schlechter ausfallen. Ganz selten aber findet man ein echtes Prunkstück, das man angesichts seiner technischen Brillanz und seiner zusätzlichen Features schon gar nicht mehr als bloße Konvertierung bezeichnen darf.

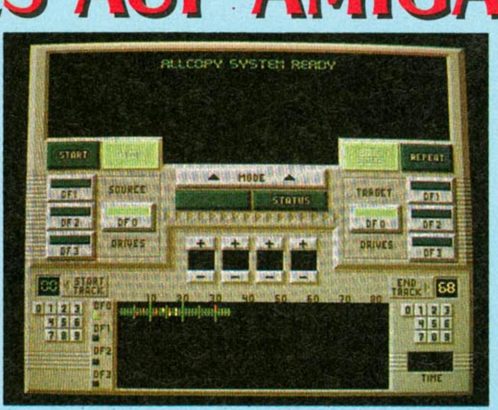
Genau das ist der Fall bei MASTERBLAZER, der Superkonvertierung des legendären 64er-Spiels *Ballblazer.* Die „Regenbogenkünstler" aus Düsseldorf, auch RAINBOW ARTS genannt, zeichnen für die Umsetzung verantwortlich. Und ich muß sagen, sie haben sich selbst übertroffen. Man ist ja schon einiges Gutes aus dem Ruhrpott gewöhnt, aber dieses Produkt ist wirklich Spitze. Erstmal wäre da das eigentliche Spiel „Classic Ballblazer", bei dem zwei Spieler (horizontal geteilter Screen) ihren Droiden über ein Spielfeld jagen und dabei versuchen, einen von einem Kraftfeld getragenen „Football" in das gegnerische Tor zu katapultieren. Scrollte es beim 64er schon super, fehlen mir beim Amiga ganz einfach die Worte. Es scrollt hier so schnell und gleichzeitig so smooth, daß der normale ASM-Verstand an die Grenzen seiner Kapazität stößt. Verantwortlich für das weiche Scrolling ist die Tatsache, daß das Bild 50mal pro Sekunde aufgebaut wird. Der ST muß sich leider mit einer Refresh-Rate von 25 Bildern/Sek. zufrieden geben, so daß hier ein leichtes (aber zu vernachlässigendes) Ruckeln auftritt.

Neben dem normalen Spielmodus findet sich ein Campaign-Modus, an dem bis zu acht Player teilnehmen können und in dem Droiden mit verschiedenen Charakteristika zur Wahl stehen.

Beim Ballblazer-Racing können Rennen mit ausrangierten Robots gefahren werden, während im Ballblazer-Museum die diversen Typen in ihrer Technik und Ausstattung zwecks Studium bereitstehen.

Das Lesen eines Handbuchs entfällt, denn ein animierter Demo-Mode erklärt die Regeln On-Screen. Und last but not least findet der Gamester natürlich auch eine High-Score-Liste. ■

CRUISER



Neue CES in London. Test bestanden. Aber: Quiet, please...

Was MONTBUILT zwei Jahre lang erfolgreich inszenierte, konnte EMAP in diesem Jahr wiederholen. Die „CES" in London, vom 13. bis 16 September, fand regen Zuspruch, vor allem bei den Kids, die an den öffentlichen Tagen kilometerlang nach den begehrten Tickets anstehen mußten. Diese „CES" bitte nicht mit denen in Vegas oder Chicago verwechseln. „CES" steht für „Computer Entertainment Show"; die „andere" für „Consumer Electronics Show". Ganz schön verwirrend, was? Nun, die bedeutensten Vertreter der Branche waren da (außer Atari). Unverständlich nur, warum man sich auf einem so kleinen Areal zusammengepfercht hat. Hinzu kam, daß an den Trade Days eine unnötig laute Geräuschkulisse die Arbeit erschwerte. Die Verantwortlichen hoffen, im kommenden Jahr das Geschehen wiederum ins Mekka der Software-Shows zu verlegen – nach Kensington Olympia. Auf der anderen Seite könnte BLENHEIM DATABASE den neuen Machern des „Software-Wimbledons" mit einer zweiten Show im Herbst (European Computer Trade Show) den Schneid abkaufen. Die Organisation ist spitze; nur die Endverbraucher würden dann auf der Strecke bleiben. Diskutiert werden, ähnlich wie beim IOC, mögliche Varianten – drei Tage Trade, samstags für die Öffentlichkeit...



Zwar kein Integrale, aber der Lotus tut's auch!

Bei der diesjährigen Herbst-Show war zu spüren, daß die meisten Anbieter in Wartestellung liegen. Angst? Nur wenige, die nach vorn schauen. Man muß sich auf den „Ernstfall" gefaßt machen – die Konsolen kommen immer stärker auf. Und: Die Anzahl der anwesenden Software-Firmen war noch nie so gering wie in diesem Jahr. Manche Firmen sind tot, viele kränkeln. Quo vadis, Entertainment-Branche?

Nun denn, Uli und ich (Manni) trollten uns von Stand zu Stand („wo ist bloß G-8 ?"). Obwohl wir uns die Arbeit aufteilten, waren wir am Ende eines jeden Tages froh, unsere qualmenden Socken kurz vor der erfrischenden Dusche vom rohen Fleische abzuziehen. Stop and Go ist ungefähr genauso anstrengend wie Shopping oder ein Handball-Match. Der Geist der Show war in der Gestalt der Hektik und die Ansprechpartner nur schwerlich zu finden. Hatte man diese schließlich in der Kralle, war die Kommunikation durch den enorm hohen Geräusch-Pegel leider etwas gestört. Daß uns die Ohren nicht abfielen, war schon ein kleines Wunder.

THE COMPUTER ENTERTAINMENT SHOW
13th - 16th September 1990
Earls Court

Bei **LEISURESOFT** setzt man nun noch intensiver auf das deutsche **SOFTWARE TEAM.** Die unabhängigen Händler sowie eine softwareorientierte Kette werden mit Mustern, Vorabmustern und Displays versorgt, um ihre Kunden noch besser und schneller über die brandneuen Games zu informieren. Ein weiteres „Plus" ist **TECHNO PLUS:** In dieser Reihe weerden dem User Utilities, Peripherie und Schnäppchen angeboten. LEISURESOFT geht z.B. mit **AMIRAM** auf die Reise. Es handelt sich um eine Megabyte-Erweiterung mit Uhr und Batterien. Im Pack enthalten ist DUNGEON MASTER. Das Ganze kostet ca. 220 Mark, wird aber noch günstiger werden. Bereits jetzt schon zu erhalten: **KICK OFF II** in der erweiterten (Mega-Byte-)Form. Wie wär's denn mit einem externen Laufwerk für 30 Mark? Die Amiga-User können sich über ein weiteres TECHNO PLUS-Produkt freuen. Für etwa 340 Mark erhält man das Laufwerk plus den Rennern SHADOW OF THE BEAST, KICK OFF, RVF HONDA und BATTLE SQUADRON. Rechnet man die Preise für die Games zusammen, so hat man das Laufwerk quasi für 30 Mark eingekauft. Wie uns aus dem Hause LEISURESOFT gemeldet wurde, geht es in dieser Reihe recht munter zur Sache. Mal Euren Händler fragen!

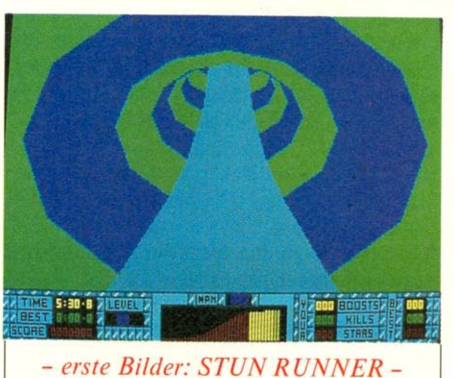
Die Produktpalette bei **DOMARK** ist nach wie vor gut gefüllt. **Clare Edgeley** verwies zunächst einmal auf den Deal mit **SEGA.** „Wir

glauben an einen raschen Erfolg des SEGA MEGA DRIVEs in Europa. Ebenso glauben wir, für das MASTER-System einige 'brauchbare' Games zu haben, die schon in kürzester Zeit für die Konsole umgesetzt werden."
Das Hauptaugenmerk liegt momentan sicherlich bei **S.T.U.N. RUNNER,** einem rasanten Titel, der im November auf allen gängigen Rechnern (auch PC) erwartet wird. Ein schönes Stück Arbeit liegt noch vor den DOMARKs, um das superschnelle Race-'n'-Shoot-Game auf HCS umzusetzen. Die ersten Versuche zeigen leider noch nichts von der Qualität des Endproduktes.
Vier neue Kurse und ein Pisten-Creator stehen Euch bei **HARD DRIVIN' II** zur Verfügung. Die Weichnachtsausgabe ist für Amiga, PC und ST erhältlich. Preise: um die 80 Mark.



Zum letzten Mal EARL'S COURT

Das Softwarehaus aus dem „sonnigen Putney" nimmt sich, wie viele andere zuvor, ebenfalls des Themas Vietnam an. *Imperium*-Autor **Matthew Stibbe** schrieb nach eingehenden an Simmel erinnernden Recherchen ein Strategiespiel, das die historischen Facts aus den Jahren 1965 bis 1975 nachzeichnet. In **'NAM** übernehmt Ihr die Rolle des U.S.-Präsidenten Lyndon B. Johnson (später dann reinschlüpfen in Nixon's Haut). Von Beratern umgeben wird jeder strategische Zug im belagerten Vietnam durchgesprochen. Zwei dieser Berater (ohne Namensnennung) wirken konträr auf Euch ein. Der eine will mehr Härte, der andere setzt auf politische Lösungen der Probleme. Halt „wie im richtigen Krieg" müßt Ihr Euch weise, schlau und gerissen verhalten... Ab Januar könnt Ihr entscheiden, ob Ihr Euch auf den Thron im Schneeweißchen Haus hocken möchtet. Erhältlich dann für Mac, PC, Amiga & ST.
Kommen wir zur anderen Seite der Medaille. Wir arbeiten nun für den Ostblock! Mit **MIG-29 FULCRUM** ist haben wir schon den zweiten Sowjet-Flugi (zeitgleich mit *E.A.'s Stormovik*) auf unserem Monitor. Mit DOMARK's Gerät gehen wir auf Erkundungsflug; lernen aber auch, in verschiedenen Missionen, wie man mit dem Ding umgeht, in der Luft auftankt oder U.S.-U-Boote aus dem Eis befreit. Weitere Optionen: Missile-Angriffe auf Bodenziele im Persischen Golf



– erste Bilder: STUN RUNNER –

oder die Zerstörung des Lahal-Komplexes, um den Kernreaktor außer Betrieb zu setzen. Auch dieser Titel wird zu Weihnachten erscheinen. Zunächst nur für die drei 16Bitter.

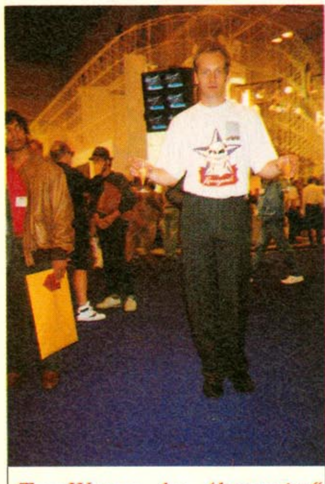
Zwar zum x-ten Male gemeldet, aber dennoch auf der Show aufgefrischt: Damit's nicht in Vergessenheit gerät – weitere vier *Tengen*Games flattern Anfang des kommenden Jahres über unsern Screen. Dies sind **SKULL & CROSSBONES, HYDRA, THUNDER JAWS** und **R.B.I. 2.**



Ein weiterer „Klient", **INCENTIVE,** liefert reichlich weiter Stoff. **Ian Andrew** und **Andy Tait(o)** geben ihr bekanntes **FREESCAPE**-System frei. Unter der Bezeichnung **3-D CONSTRUCTION KIT** ist es den Amiga-Usern möglich, eigene Titel zu erstellen. Preis etwa 130 Mark. Erscheint im April '91; etwas später auch für PC, ST, C-64, CPC & Speccy. Sogar komplette Idioten wie ich (Manni) kommen mit dem „Generator" gut zurecht. Man nimmt sich aus dem umfangreichen Menü einfach ein Teil heraus, plaziert es, zoomt es, vergrößert oder verlängert es, schrumpft es oder läßt es wieder verschwinden. Ich selbst hab' mir in Windeseile (und das will schon was heißen, fragt mal Uli. . .) eine simple Grafik zusammengebastelt. „Und jetzt noch das schwarze Pulver ... juchu, es funktioniert!", nach diesem Motto stellte ich „alte Zeiten" wieder her. Ruckzuck war 'ne Mauer gebaut, und nach wenigen Minuten besaß ich einen Wachturm, der mit einem Typen besetzt war. Wirklich fantastisch einfach zu handhaben. Sogar einen „scrollenden" Tunnel konnte M.K. in zwei Minuten anfertigen. Das 3-D CONSTRUCTION KIT wird zusammen mit einem neuen Game


– NAM – '65 – '75 –


– MJG – 29 FULCRUM


Tom Watson, der „Abtrunnige“

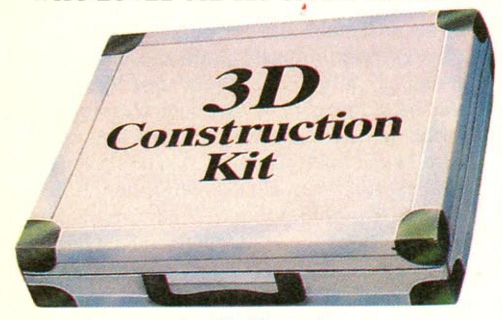

Cathy (Mirrorsoft)


Clare (Domark)



Rachel (Activision)

aus geliefert. Eines der Highlights dieser Show!
Auf dem neuen Commodore-Baby **CD-TV** wird es bald (?) auch **TRIVIAL PURSUIT** geben. Auch Cartridge-mäßig ist DOMARK im Geschäft. Für den C-64 (und dessen Konsole) liefert man HARD DRIVIN', VINDICATORS, CYBERBALL, BADLANDS und SPY WHO LOVED ME. Für die neue Amstrad-Geige (GX4000) gibt's KLAX, S.T.U.N. RUNNER, BADLANDS, SPY WHO LOVED ME und CRAZY FACES.



– originelle Verpackung –

Ein Wort noch zu Commodores CD-Player: das **CD-TV** wird definitiv nicht mehr in diesem Jahr ausgeliefert, obwohl etwa 2.000 „Beta-Test-Geräte“ (O-Ton Steve Franklin, Chef von COMMODORE England) den Usern als Köder vor die Füße geworfen werden. Man glaubt, daß die Zeit einfach noch nicht reif sei, mit dem Start der Maschine zu beginnen. Sicherlich wird es mit dieser Einstellung auch schwierig sein, weitere Produzenten für das teure Ding zu gewinnen. Denn: Nur mit TRIVIAL PURSUIT, HEREWITH THE CLUES, MURDER OFF MIAMI oder PACMANIA kann man keinen Affen aus dem Urwald locken.

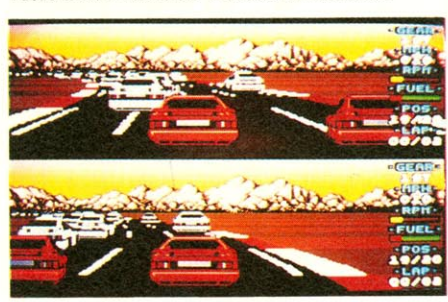
Bei **PALACE** ist der Ideen-Hahn momentan zugedreht. Es scheint fast so, als wolle man sich aus dem Konzert der Software-Artisten zurückziehen. Das vorläufig aktuellste Game (s. auch Bericht!) ist **VOODOO NIGHTMARE.** Die Programmierer des netten 3D-Gameleins sind schon auf dem Wege zu NINTENDO. VOODO NIGHTMARE ist ein komplexes mit netten Grafiken ausgestattetes Action-Adventure, bei dem ein kleiner „Humpty Dumpty“ verschiedene Rätsel zu lösen und einige Missionen zu erfüllen hat. Die Vielfalt der Aufgaben (Besuche der insgesamt fünf Tempel) und der spektakuläre Abgang (mit 'nem Ballon in die Lüfte) sind äußerst reizvoll. Als nachteilig erweisen sich allerdings die Bewegungen bei Nacht (obwohl das Ungeziefer „schläft“): Man kann den großen Sprite nur schlecht ausmachen, was sehr oft zu Fehlverhalten führt...

Eine guten, alten Bekannten, nämlich **Dave Martin,** traf ich bei **GREMLIN GRAPHICS.** Dave, der früher *Martech* unter seinen Griffeln hatte, zeigte mir die Kastanien im Feuer des Sheffielder Hauses. Von Oktober bis De-


– CELICA GT4 RALLYE –

zember kommen im wesentlichen nur drei „dicke Brocken“ auf uns zu. Allesamt Renn- bzw. Rallye-Spiele. **LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE** ist ein Rennspektakel für zwei Fahrer mit geteiltem Bildschirm. Die Spielhallenumsetzung ist bereits fertig und müßte just ausgeliefert sein. Es handelt sich hierbei um ein nicht gerade originelles Race-Game. Viele Features sind bereits bekannten





– ESPRIT TURBO (LOTUS) –


– TEAM SUZUKI –

anderen Produktionen entliehen. Man fragt sich, ob diese Neuerscheinung überhaupt Sinn macht. Aber: Möglicherweise erleben wir ja eine Überraschung!

Bei **CELICA GT4 RALLY** erleben wir einen *Hard Drivin'-Lombard-Rallye*-Verschnitt, der sich allerdings gut in Form präsentierte. Die Geschwindigkeit und die „Realitätsnähe“ waren ausgezeichnet. Obwohl auch dieses Produkt von vielen Köchen stammt, hat es Chancen, sich einen guten Platz in den Charts zu erobern. Mal sehen, was der November bringt! Erhältlich für alle gängigen Rechner; schade nur, daß es keine 64er-Fassung geben wird!!!

Kurz vor Weihnachten dann steigen wir aufs Motorrad um. Wiederum gilt es, Rundenbestzeiten zu fahren und seine Konkurrenten den Staub schlucken und denen das Spritzwasser gegen die Helme prasseln zu lassen. **TEAM SUZUKI** heißt dieses 16bit-zunächst-Game, das ebenfalls einen propperen Eindruck machte. Für alle CPC- und Spectrum-User sei angemerkt, daß GREMLIN nun auch **SHADOW OF THE BEAST** für Euch bereithält!

TYNE SOFT hat abdanken müssen. **Trevor Scott** lebt aber noch. Unter dem neuen Label **TREETOPS** versucht Trevor allen Ernstes, Educational Software für die Kleinen erfolgreich zu vermarkten. In England wird es der gute Mann schwer haben; in Deutschland wohl nur eine Handvoll Pieces verkaufen können. Zwei Titel hat er bereits angekündigt. Der eine ist die „Mini"-Ausführung von **ALL DOGS GO TO HEAVEN**, der andere ein „Bilderbuch"-Programm, namens **AT THE ZOO.** Trotzdem hoffen wir für TREETOPS das Beste...

Schon erheblich größere Chancen auf einen erfolgversprechenden Einstieg ins Business hat das neue Label **RENEGADE. Tom Watson,** Ex-*Mirrorsoft,* glaubt, mit einem „simplen Konzept ein Unternehmen aufzubauen, daß aus Programmieren, Grafikern und Musikern – und nicht aus Bürokraten – besteht ..."

Der „Abtrünnige" (= RENEGADE) hat zu diesem Zweck mal kurz die **BITMAP BROTHERS** von *Mirrorsoft* „entbunden" und in sein neues Konzept eingebunden. **Eric Matthews, Mike Montgomery** und **Steve Kelly** sind angesichts der neuen Lage zufrieden.

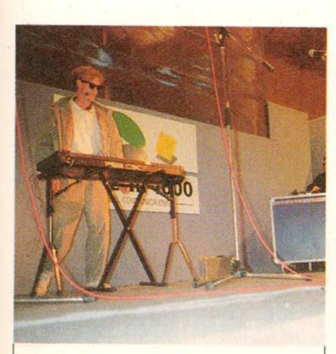
Mike dazu: „Wir haben uns ziemlich gebeutelt gefühlt. Jetzt, wo **Tom Watson** uns ein partnerschaftliches Angebot gemacht hat, glauben wir, unabhängiger zu sein und somit noch produktiver arbeiten zu können. Und: Natürlich haben wir nun wesentlich mehr Mitspracherecht, wenn es um Neuveröffentlichungen, Spieldesign oder Verpackungsarten geht. Ich bin sicher, daß dies ein erster Schritt hin zu einem neuen 'Softwareverständnis' ist!"


Julte Inskip (BULLETIN 1000) organisierte die Video Show mit ihrer Crew

Auf der von **BULLETIN 1000** „videoüberwachten" und soundberieselten Bühne fand die Uraufführung der RENEGADEs statt. **John Foxx** und seine neue Band **NATION XII** steuern nicht nur live, sondern auch im „Softwarestudio" den Sound bei. John Foxx war früher der Frontman von *Ultravox.*
Zwei „Mega"-Titel wurden bereits jetzt schon angekündigt – **MAGIC POCKETS** und **GODS.** Erst im Frühjahr '91 werden wir in den Genuß der BITMAP BROS-Produktionen kommen. Bei MAGIC POCKETS streunen wir mit einem Kid durch Wald und Flur, um verlorenes Spielzeug aufzuspüren. Die Dinger sind durch die Löcher der Taschen des Kleinen gefallen. Hierzu muß man zunächst einmal das „Schwarze Loch" aus der Tasche holen, es auf den Boden legen, um danach hineinzuspringen. Jetzt haben wir Zutritt zum „Magic Pocket Königreich", wo wir uns so richtig austoben können. Amiga-, ST- und PC-User stopfen sich dann zuhauf die Taschen voll.
GODS lehnt sich an die Abenteuer von Herkules an (da gab's doch mal ein *Powerplay – the Game of the Gods,* oder?). Der starke Typ muß sich von den mentalen Fesseln von Juno und Eurysteus freimachen, um „unendlich viele Leben" (Unsterblichkeit – kein Cheat!) zu erhalten. Vier verschiedene Aufgaben in vier unterschiedlichen Leveln müssen bewältig werden, um das zu erreichen, was man sich vorgenommen hat. Again, ebenfalls erst im Frühling '91 für die 16bitter.

ELECTRONIC ARTS kann einem schon richtig „leid tun", hat doch ASM in den vergangenen Wochen und Monaten ständig live von der Langley-Front berichtet. Denken wir nur an die Tests von **IMMORTAL, MAGIC FLY** oder **INDIANAPOLIS 500** für den Amiga! Ganz zu schweigen von dem Sowjet-Bomber **STORMOVIK!** Nun, erwähnen wir halt noch einmal, daß **BARD'S TALE III** für den Amiga, **DRAGON WARS** für Amiga, **STORMOVIC** für Amiga & PC, **CHUCK YEAGER'S AFT 2.0** für ST & Amiga oder **LORD OF THE RINGS** für den PC erhältlich sind. Bei **BATTLE CHESS II: CHINESE CHESS** hat sich eine Verzögerung ergeben. **INTERPLAY**-Boss **Brian Fargo** bedauerte, daß das lustige, jetzt mit verschiedenen Sounds unterlegte Produkt statt im August, wie angekündigt, erst in diesen Tagen auf die Welt kommt. CHINESE CHESS ist wie sein Vorgänger kein „echtes" Schachprogramm. Es dient einzig der Unterhaltung, die auf den witzigen Schlachteinlagen basiert. Beim Kampf „Mann gegen Mann" verwandeln sich die ach so harmlos stehenden Figuren in wilde Mörder. Die Grundlage des Programmes beruhten auf der, wie der Name schon verrät, chinesischen Variante des Schach.
DELUXEPAINT ST ist nun endlich zum Preis von etwa 160 Mark zu haben. Lang, ja fast schon zu lang haben die ST-User auf dieses Utility warten müssen. Viel Spaß bei der Arbeit!
Unter der Reihe **STAR PERFORMERS** geht ELECTRONIC ARTS nun auch budget. Mit zwölf Titeln ging man ins Rennen, wobei Amiga-, ST- und PC-Programme für ca. 30 Mark, 8bit-Disketten für ca. 22 Mark und die Bänder für schlappe 13 Mark zu haben sind. Bei den Titeln handelt es sich um *Interceptor, Bard's Tale II, Caveman Ugh-Lympics, Chuck Yeager's AFT, Ferrari Formula One, Hound of Shadow, Keef the Thief, Powerdrome, Skate or Die, Strikefleet, Swords of Twilight* und *Zany Golf.*
Vielleicht noch erwähnenswert: E.A. hat sich mit *Ocean, Ubisoft, Three Sixty, New World Computing, Innerprise, Discovery* und *Cinemaware* zusammengesetzt, um weltweit die Distribution für gemeinsam erarbeitete SEGA MEGA DRIVE-Soft zu starten. In Europa kümmert sich VIRGIN/MASTERTRONIC um die „Verteilung" der Produkte. Man ist fest davon überzeugt, das das MEGA DRIVE in kürzester Zeit die Nummer Eins der Konsolen sein wird...

Holger Flöttmann, Ex-*Thalion,* hat das nach seinen Worten „sinkende Schiff verlassen,


John Foxx – Live

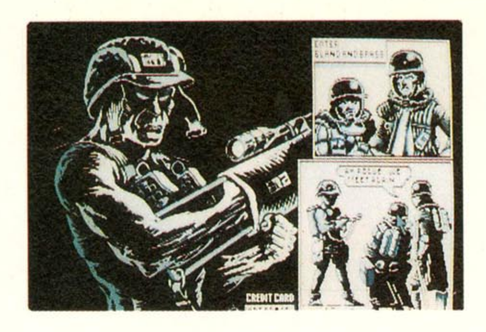

Julia (MicroProse)


Nadja (Accolade)

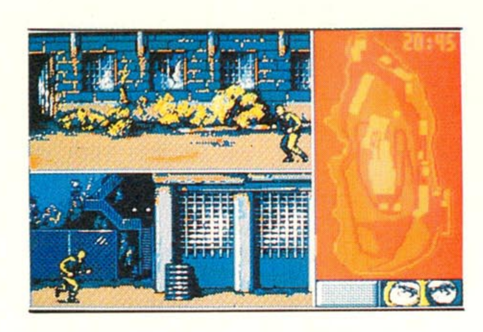

David (Gremlin)

um ein neues Label zu planen." Nach Auskunft von Holger sitzt momentan nur noch **Erik Simon** (Grafiker) im Büro. Wie wird es weitergehen mit THALION?

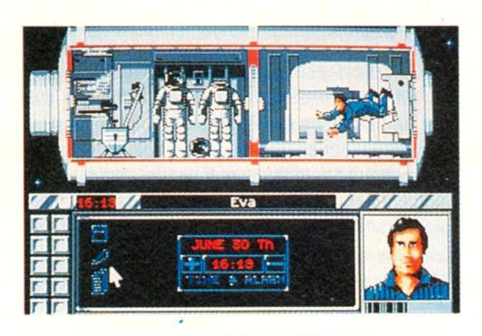
Einen Bund mit der **WORLD LEAGUE OF AMERICAN FOOTBALL** ist das britische Softwarehaus **KRISALIS** eingegangen. Die Welt-Liga, die Mannschaften aus Deutschland, England, Spanien, Kanada oder Mexico die Chance gibt, auf internationaler Ebene gegeneinander anzutreten, macht damit den Weg frei für Software-Entertainment. **Tony Kavanagh** (KRISALIS) ist sich sicher, daß die Verbindung zwischen ABC Sports und Computerspiel fruchtbar sein wird.
Etwas konkreter allerdings waren die Titel, die man am Stand präsentiert bekam. Einige werden in dieser Ausgabe geblickpunktet! So z.B. **ROGUE TROOPER,** ein Game, das man erst richtig verstehen und mögen kann, wenn man den Comic kennt. In Deutschland ist der Held dieser Geschichte unbekannt. Im wesentlichen handelt es sich um ein Drei-Phasen-Game, das aus Plattform- und *Space Harrier*-Elementen besteht. Nicht schlecht.
BOTICS beruht auf dem alten Spielprinzip des *Pong*. Hier versuchen zwei Spieler (oder einer gegen die CPU), sich die aus Monstern mutierten Bälle um die Ohren zu hauen; besser gesagt: diese durch eine Art „Tor" zu befördern. Interessant.
WORLD CHAMPIONSHIP BOXING folgt der anderen Sport-Simulation *Manchester United*. Zusammen mit **GOLIATH GAMES** ist ein „Boxer-Manager" entstanden, der Kontrolle über fünf „Hit"-verdächtige Puncher hat. Mit diesem Material muß man auskommen, um in den entsprechenden Gewichtsklassen einen Champion aufzubauen. Im November draußen für Amiga, ST & PC sowie C-64. CPC & Spectrum. Preise: Zwischen 32 und 65 Mark.
Captain Frank Furillo ist denjenigen bekannt, die sich **HILL STREET BLUES** in den Privaten reingezogen haben. Diese Krimiserie ist nun versoftet. Die 16bitter-Freunde müssen nun versuchen, die Straßen sauber zu halten. Nicht kehren, sondern Kriminalität stoppen. Frank rettet nicht nur auf Wolkenkratzern befindliche Selbstmörder, nein, er nimmt sich auch den verschiedenen Spitzbuben an - nicht väterlich, sondern auf seine bekannte Art. Im Dezember soll dieses *Sim-APB-City*-ähnliche Game auf den Markt kommen...



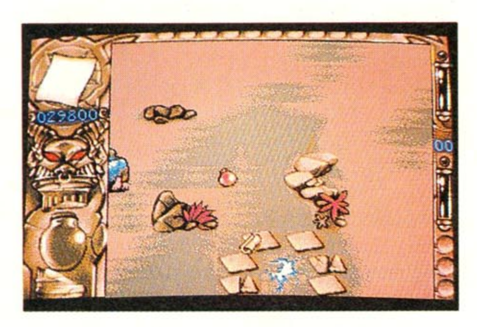
- ROGUE TROOPER -



- ALCATRAZ -



- MURDERS IN SPACE -



- MYSTICAL -

Ein kurzer Stop beim stets gut aufgelegten **Mal Thomas** von **CDS** lohnt immer. Dies, zumal er mir **EUROPEAN SUPERLEAGUE** in die Hände geben konnte. Den Bericht zu diesem Produkt findet Ihr in dieser Ausgabe.

„Don't forget to dance..." war abends angesagt, als **INFOGRAMES** zu einer Party bei Madame Tussauds eingeladen hatte. Zuvor traten Uli und ich **Christelle Gesler** und **Henry Coron** die offenen Türen ein. Die Range, die die Jungs und Mädel aus Frankreich anbietet, besteht aus Software, die hauptsächlich Action mit Adventure- oder Strategie-Elementen verquickt. Typisch französisch? Nun, ich glaube ja. **MURDERS IN SPACE** beschäftigt sich allerdings mehr mit 'ner Räuberpistole. Auf einer Weltraumstation (dort geht es auch schon los) ereignen sich geheimnisvolle Morde. Ihr müßt Euch als Detektive schlau machen und den Mörder entlarven. Erhältlich für ST & Amiga; PC-Fassung folgt Mitte November.
Bei **METAL MASTERS** bekommen wir es mit Roboter-Arbeit zu tun. Wir stellen uns eine Blechbüchse zusammen und gehen entweder in den Nah- oder in einen sportlichen Wettkampf. Ziel ist es, Geld anzuhäufen. So laßt uns „sportlich" Missiles schleudern oder mit Pendeln Beton-Mauern einreißen!...
Bei **MYSTICAL** spielen wir einen Zauberlehrling, der auf dem Wege ist, seine Studien zu beenden. Durch einen dummen Zufall zerstören wir das Laboratorium des großen Magiers H. Die Folge: Wertvolle Ingredienzien, Sälbchen, Flüssigkeiten und Schriftrollen, die über 350 Jahre lang „gesichert" waren, gehen verloren. Mein Gott, was für ein Mißgeschick. Was kommt wohl jetzt auf uns zu?
Traum-Generatoren (siehe *Extase*!) sind französisch-in. **ALPHA WAVES.** Hier muß versucht werden, mit Geschick das Gehirn in einen angenehmen Traumzustand zu versetzen. Dies geschieht über mehrere Plattformen, (Gedanken-)Gänge usw. Wollen hoffen, daß hier nicht der eine Franzose vom anderen Franzosen etwas abgeschaut hat...

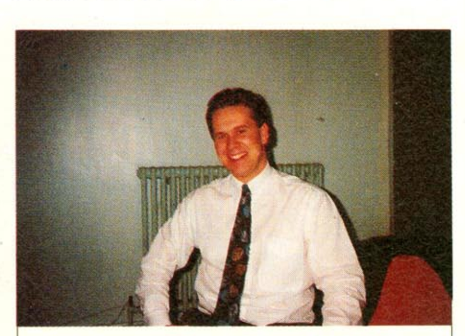
Weitere Neuerscheinungen: **GENGHIS KHAN** (Strategie auf historischem Background), **BANDIT KINGS OF ANCIENT CHINA** (Strategie-Kriegsspiel), **ALCATRAZ** (Drogen-Action, San Francisco) und **THE LIGHT CORRIDOR** (surrealitische Action).



Marisa und Martina ...



Jeremy mit Anhang ...



nur Tony ist „allein"!

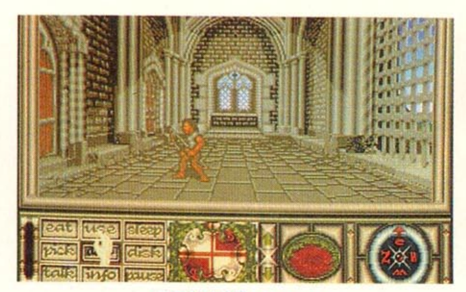
Weiter geht's mit einer Firma, die nie mit vielen Veröffentlichungen in einem Jahr protzen konnte. Dafür bringen die Jungs von **THALAMUS** regelmäßig weit überdurchschnittlich gute Programme auf den Markt. Neben dem multidirektional scrollenden **VENOMWING**, das laut der Werbeschrift von Thalamus größere Objekte als jedes andere 'Heimspiel' haben soll - warten wir's ab. Geben wird's das Game vorerst auf dem Amiga, der Preis wird um die 70 Mark betragen.
Ein weiterer neuer Titel nennt sich **HEATSEEKER**. Hierbei handelt es sich um ein Plattformspiel mit einem springenden Ball. Vorerst nur für den C-64 erhältlich, kostet das Game je nach Datenträger zwischen 30 und 50 Mark.

Im Oktober soll's **CREATURES** von den *Retrograde*-Programmierern geben. Leider gab's auch hier weder tiefgehende Infos noch Screenshots. Ein Plattformspiel wird's, und das war es auch schon. Systeme: C-64, Amiga, ST, Spectrum und Schneider. Preise standen noch nicht fest.

Im Winter wird man sich, so die Qualität entsprechend ist, mit **RESTRICTOR** und, unpassend zur Jahreszeit, **SUMMER CAMP** vergnügen können. Mit ersterem erwartet uns ein 16-Bit-Weltraum-und-Planetenoberflächen-Action-Game, wohingegen Letzteres ein buntes und niedliches Jump-and-Run geben wird. Systeme hier: C-64, Amiga und ST.
Interessante, aber leider längerfristige Ankündigungen sind **ARMALYTE 2** für C-64, Amiga und ST, **ARMALYTE 1** für Amiga, ST Spectrum und Schneider, **Q8 TEAM FORD RALLY SIMULATOR**, ein weiterer Rennsimulator für Amiga und ST sowie **MUSICIAN**, ein Musik-Pack für den Amiga mit einem hervorragenden Preis/Leistungs-Verhältnis (das Programm).
Auch **PSYGNOSIS** hatte was zu bieten. **SHADOW OF THE BEAST** für den ST gab es nur als Ankündigung, nicht als Demo. Geboten werden hier Parallax-Scrolling (mit 17 Frames), 128 verschiedene Monster, 500K Amiga-Originalgrafiken und 48 Onscreen-Farben. Angekündigt war das Game noch für September. Preis: ca. 100 Mark.

AWESOME wird das nächste Spiel sein, das mit T-Shirt auf den Markt kommen wird. Hier wird der Spieler auf ein kombiniertes Action- und Handelsabenteuer geschickt, bei dem es darum geht, aus einem Sternensystem zu entkommen, welches in absehbarer Zeit zerstört wird. Das Demo des Programms, welches übrigens vom *Beast*-Team kommt, sah beeindruckend aus. Große, rotierende Objekte, hervorragende Grafik & Musik und die üblichen Dinge eben, und das in einem absolut vertretbaren Tempo! Hier die Daten: Amiga, Oktober, 120 Mark.

Die **KILLING GAME SHOW** liefert einem eine Art *Running Man* 'frei Haus'. 16 Level voller Ballerei und Rätsel verspricht man zuerst für den Amiga (80-90 Märker) und im November dann für den ST.



- OBITUS Amiga -



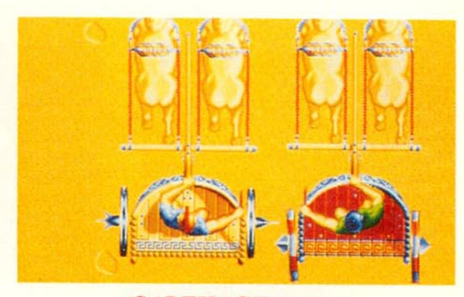
- AWESOME Amiga -



- RUBICON C-64 -

SPELLBOUND soll dem Spieler für relativ wenig Geld enormen Spielspaß mit herzigniedlichen Spielfiguren ins traute Heim bringen. Im Mittelpunkt steht die Rettung des eigenen Zauberlehrers in acht sprungvollen Leveln. Humor und die Zwei-Spieler-Option sollen die Motivation auch langfristig erhalten. Systeme: Amiga & ST, Preis: ca. 70 Mark.
Weitere Ankündigungen sind **NITRO** für Amiga und ST (je ca. 80-90 Mark), welche noch im Oktober in England erscheinen sollen, **MATRIX MARAUDERS** für den ST (70 Mark) und **CARTHAGE** für den Amiga (80-90 Mark), welche ebenfalls noch vor November auf der Insel das Licht der Welt erblicken sollen; die ST-Fassung folgt im Dezember zum selben Preis.
Weitere Titel, über die man allerdings noch nichts erfahren konnte, sind **ARMOURGEDDON** (Amiga, ST, 80-90 Mark, November), **LEMMINGS** (Amiga, PC, ST, 80-90 Mark, November), **OBITUS** (Amiga, November, mit T-Shirt, 120 Mark), (ST, Dezember, wie gehabt), (PC, Januar, wie gehabt), **AMNIOS** (Amiga, November, ca. 70 Mark) sowie **CUTIPOO**, **AQUAVENTURA**, **BARBARIAN II**, **W.L.F.** und **WALKER**, das neue Programm von David Jones, welche in lockerer Folge für die verschiedenen Systeme zu den üblichen Preisen zu haben sein werden.

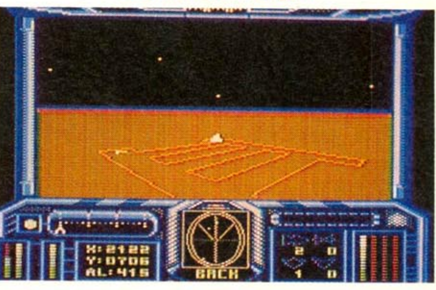
Weiter geht's zu den **HEWSONs**! Hier versorgte uns Toni Waknell mit Drinks und den



- CARTHAGE Amiga -



- WALKER Amiga -



- MOONFALL C-64 -

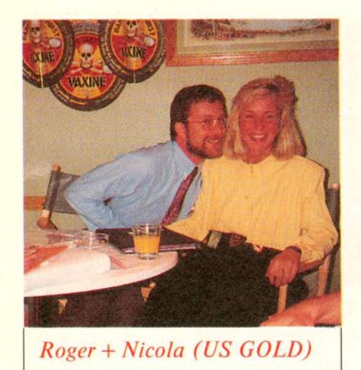
Infos über die neuen Programme der Company.

NEBULUS II, erstellt von der deutschen Gruppe *Infernal Byte Systems* in Zusammenarbeit mit dem *Nebulus-I*-Programmierer John Phillips, bringt einem das alte Game mit einigen neuen Features in die gute Stube. Grafik, Sound und die technischen Aspekte wußten zu beeindrucken; wollen mal sehen, wie sich das Ding spielt. Erscheinungsdatum/Systeme: gegen Ende '90 für Amiga und ST. Der Preis stand noch nicht fest, wird sich aber in normalen Bahnen bewegen.

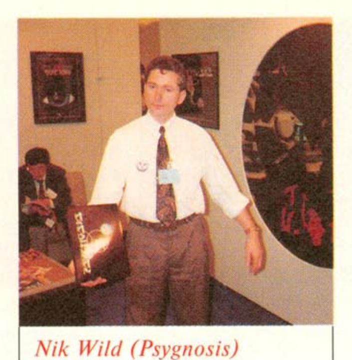
Mit Vektorgrafik wartet **MOONFALL** auf. Das Game, das Hits wie *Mercenary* und *Damocles* nicht vollkommen unähnlich sieht, wird es ebenfalls am Ende dieses Jahres für C-64, Amiga und ST geben.

RUBICON ist eine futuristische Ballerei auf C-64, Amiga und ST. Es geht - entfernt *Turrican*-artig - darum, atomare Mutanten zu liquidieren. Soll noch vor Ende des Jahres erschienen sein.

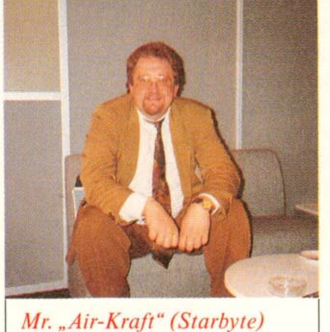
Schon lange warten unzählige Fans auf **PARADROID '90** , die Umsetzung des C-64-Knallers auf die 16-Bitter. Die uns mitgegebenen Demo-Versionen sahen leider technisch schwach aus, die Grafik verwirrend, die Spielbarkeit reduziert. Aber wir wollen nicht vorschnell urteilen - es könnte ja noch schlimmer werden. Angekündigt war das Programm für Oktober, erscheinen wird es -



Roger + Nicola (US GOLD)



Nik Wild (Psygnosis)



Mr. „Air-Kraft" (Starbyte)

Gary Penn (The One)

so Andrew Braybrook, im Februar für den ST und im April für den Amiga.
Desweiteren sind die PC-Fassungen zweier älterer Titel angekündigt: **STORMLORD** und **ONSLAUGHT**, beide sollen noch im Oktober erscheinen. Nähere Informationen hierzu gibt es alsbald möglich.

Jeremy Cooke von **THE SOFTWARE BUSINESS** präsentierte uns neue Software der unzähligen Labels, die er und seine Partner vertreten.
BOMBER BOB (Amiga) bringt dem geneigten Käufer 'cartoonartige' *1492* (Name von der Red. geändert) aus südländischen Programmiererhänden ins Haus - sehr mäßig. Der *Skramble*-Ableger **ZIRIAX** sah da schon besser aus. Die horizontale Balleraction - hoffentlich mit Knalleffekt - soll schon in den nächsten Tagen für ca. 70 Mark zu haben sein.
Weiter geht's mit **SWORD OF SODAN II** (Amiga), welches mal wieder mit Riesensprites um sich werfen soll, und **AVIATORS** (ebenfalls Amiga), dem **BATTLE SQUADRON**-Nachfolger. Die Namen zumindest versprechen viel - wir werden sehen, ob die Software das halten kann.
Eine weitere 'Fortsetzung' soll es mit **TFMX MIDI** geben. Wenn dieses Programm alles beinhaltet, was Chris Hülsbeck seinerzeit angekündigt hat, dürfte es der Traum eines jeden Amiga-Musikers werden. Veröffentlichungstermin in England: Ende Oktober.
Überragende Grafiken soll **WHITE SHARK** (Amiga), eine weiteres Ballerspiel mit auf den Weg bekommen haben. Leider konnten wir weder ein Demo sehen, noch irgendwelche Screenshots in die Finger bekommen. Im November ist es soweit!
Große Namen gibt's ohne Ende; **HÄGAR** macht ebenfalls noch im November auf C-64, Amiga, ST und PC die Bildschirme unsicher. Angekündigt ist ein Action-Adventure zu Preisen, die von 30 bis 80 Mark reichen dürften.
SKY CABBIE (C-64, Amiga, ST, PC) ist eine Mischung aus *Joust* und *Lode Runner*, welche ebenfalls noch im November und zu normalen Preisen aus den Shops trudeln werden.
Letzte Meldung hier: Von **INNERPRISE** kommen demnächst auch Titel fürs SEGA MEGA DRIVE. Maryanne Sabolewski kündigte an: **SPIDERMAN, BATTLE SQUADRON** und **SWORD OF SODAN**.

In der **U.S. GOLD**-Suite versorgten uns Nicola und Roger (Letzterer mehr peripher) mit den News ihrer Labels. Von **CAPCOM** hat man sich **STRIDER II** lizensiert. Diesmal wird mit erweitertem Gameplay in fünf Levels für die Freiheit gekämpft. Im November wird der Kämpe auf C-64, Amiga, ST und Spektrum erscheinen.
Besonders fleißig mit dem 'Launchen' neuer Titel ist man derzeit bei **SSI**. Für diesen und die nächsten Monate hat man Neues und auch Bekanntes vorgesehen. **POOL OF RADIANCE** für den ST (1 MByte) kommt im November, ebenso wie **CURSE OF THE AZURE BONDS** für den Amiga (1 MB) und den Macintosh, **CHAMPIONS OF KRYNN** für den ST und **EYE OF THE BEHOLDER** für den PC. Im Dezember gibt's nur einen einzigen Titel, nämlich **CURSE OF THE AZURE BONDS** für den ST, wofür es aber im Januar wieder mit **SHADOW SORCERER** für Amiga (1 MB), PC und ST sowie **EYE OF THE BEHOLDER** für den Amiga (1 MB) anzieht. Weiterhin hat man die Amiga-Fassung des **INTERCEPTOR** in den Staaten für nächstes Frühjahr angesetzt. Bleibt also nur Abwarten und Kaffeekochen...



Robert (Active) mit seinem VULTURE und der POWER-CADE

TUNNELS AND TROLLS, das neue Rollenspiel von **NEW WORLD COMPUTING**, wird sicher schon von so manchem erwartet. In den Staaten dürfte die PC-Fassung mittlerweile auch zu haben sein; bei uns dauert's wohl noch ein paar Wochen.

Den Atem rauben soll Euch demnächst **OPERATION HARRIER**. Bei diesenm neuen 'Flugi' wird es darum gehen, einen feindlichen Kreuzer im Nahen Osten zu versenken. Erhältlich sein wird das Programm für Amiga, PC (CGA, EGA, VGA, Tandy, Roland und AdLib) und Atari ST.

Eine Spielhallenumsetung von **SEGA** kommt mit **LINE OF FIRE** auf uns zu. Im Verlauf dieser Mission - der Diebstahl eines neuentwickelten Super-Maschinengewehrs - wird es wohl nicht ganz unblutig zugehen. Versprochen werden viel Abwechslung und Action auf C-64, Spektrum, Schneider, Amiga und ST.

Eine weitere Brutalo-Ballerei wird **CRIME WAVE** von **ACCESS** werden. Megamächtige Kriminelle haben die Tochter des (amerikanischen) Präsidenten entführt... Der Rest dürfte wohl klar sein (ratarata...). Versprochen werden 3D-Grafik, Digisound etc., etc., und das auf drei Rechnertypen: Amiga, PC (VGA, MCGA, EGA, Tandy, 640K Hard Disk, 8MHz) und schließlich auch ST.

Letztlich hatte man noch das Gold der Azteken zu bieten. **GOLD OF THE AZTECS** führt den Spieler in die Welt des schnellen Todes. Ziel des Action-Adventures: Das Gold der Inkas (nein, der Azteken!) in seinen Besitz zu bringen. Bedient werden Amiga, PC (CGA, EGA, VGA, Tandy, Roland und AdLib) und Atari ST.

STORM COMPUTERS LTD. präsentierten Neues von ihrem **INTERNECINE**-Label. Hier wird es demnächst drei neue Kriegs-Strategie-Programme geben. **BLITZKRIEG AT THE ARDENNES** (Amiga und PC waren noch für Oktober angekündigt), **WHITE DEATH** (Amiga und PC ebenfalls Oktober)

Auf geht's zur

AMIGA KÖLN 90

Unter der Schirmherrschaft von Commodore und dem Amiga Magazin

09.11.-11.11.90
Köln Messe, Halle 10 und 12
(08.11.90 Fachbesuchertag)

Öffnungszeiten:
Öffnungszeiten:
08.11.90/Fachbesuchertag:
10:00 - 18:00 Uhr

09. 11.-11. 11. 90
9:00 - 18:00 Uhr

Eintrittspreise:
Tageskarte 09. 11.-11. 11. 90
Schüler/Studenten: DM 10.–
Erwachsene: DM 15.–

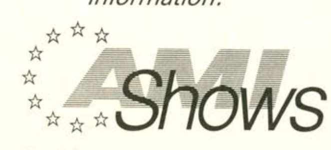
Fachbesucherkarte: DM 35.–
(Gültigkeit: alle vier Messetage)

Pro Messe erwarten Sie über 100 Aussteller und 30000 AMIGA-Fans!

Giller Reisen GmbH

Kommen Sie vorbei, wir freuen uns auf Sie

Information:

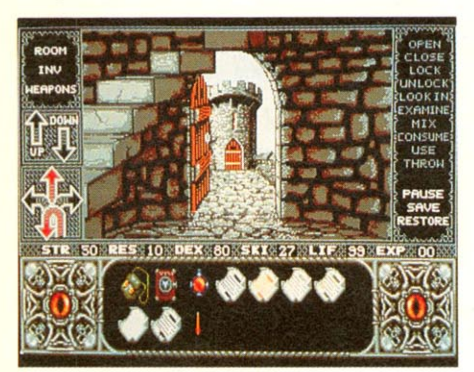


Ami Shows Europe GmbH
Zugspitzstraße 2A
8011 Vaterstetten
Fax: 08106-34094


- TEST DRIVE III -

und **ACTION STATIONS!** (Amiga, PC und ST sollen im November kommen) sollen den geneigten Spieler beschäftigen.
Im Januar kommt dann noch die **ACTION STATIONS! UTILITY/SCENARIO DISK** dazu.

Kommen wir nun zu etwas völlig Anderem: Nadja Singh von **ACCOLADE**! Dies sind die Neuigkeiten der Company: **ISHIDO** ist eine japanische Abart von *Mah Jongg*, die es seit September für den PC gibt, und welche im November auch für die Amiga zu haben sein soll.
STAR CONTROL dürfte den PC-Usern ebenfalls schon seit September bekannt sein. Auch hier wird es im November Zuwachs geben, denn Umsetzungen sind für C-64, Spectrum und Amstrad in Arbeit. Die Amiga-Fassung wird uns dann im Dezember ereilen.



- ELVIRA (PC) -

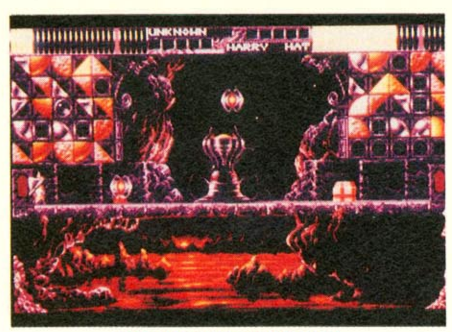
Weiter im Text mit **Altered Destiny**, dem neuen Pseudo-*Sierra*-Game. Die PC-Fassung wird - wie auch Amiga - wohl noch vor dem frohen Fest erwerblich sein, der Weihnachtshammer schlechthin soll aber **TEST DRIVE III - THE PASSION** werden. Ausgefüllte Vektorgrafiken lassen dieses Programm zu einem 'echten' Fahrsimulator werden. Zumindest in der auf der Messe gezeigten Version kam uns die Steuerung etwas flink vor - warten wir's ab! PC wird demnächst da sein, andere Versionen lassen auf sich warten.
Altbekannt dürfte **STRATEGO** bei vielen sein. Der Brettspielklassiker wird nun für PC (kurz vor November), Amiga (ab hier alles Dezember), ST, C-64, Spectrum und Amstrad umgesetzt.
So, das Interessanteste kommt zum Schluß. Im November soll **ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK** für Amiga, PC und ST erscheinen! Wollen mal sehen, ob's mit dem Grusel-Adventure diesmal klappt.

Nächster Stand: **UBI SOFT**. Wollen mal sehen, was uns die Franzosen anzubieten haben.
BATTLE ISLE kommt von **BLUE BYTE** und sieht stark nach *Nectaris* auf der PC-Engine aus. In Arbeit ist das Game für PC (EGA, VGA, CGA und Tandy), Amiga und ST.
Wie eine Mischung aus *Boulder Dash* und *Tetris* mit all seinen Abarten sieht **PICK'N PILE** aus. Das Schnelldenkerspiel wird es anfangs für Amiga und ST geben.
MAGIC LAND dürfte eine erweiterte Fassung von *Archon* werden. Gute Grafiken kann ich dem Game schon jetzt bescheinigen. Wollen wir hoffen, daß das Gameplay nicht abfällt. Amiga und PC (EGA, VGA, CGA, Tandy) erscheinen in den nächsten Monaten.

Ein weiteres Spiel mit kleinen Klötzen ist **BRAIN BLASTERS**. Die genauen Regeln folgen im Test. Folgende Maschinen werden versorgt: Amiga und Atari ST.
BAT ist nun schon etwas länger angekündigt. Das Rollenspiel-Adventure, welches inzwischen epische Ausmaße haben müßte, ist nun erneut für Amiga, ST, PC (EGA, VGA, CGA, Hercules und Tandy) und C-64 im Begriff, ausgeliefert zu werden.

BACK TO THE GOLD AGE wird es vorläufig nur für den ST geben. In dem Arcaden-Adventure geht es darum, dem üblen Daimon den Garaus zu machen. Ein Veröffentlichungstermin war noch nicht zu erfahren.
Nicht für Personen unter 18 Jahren geeignet soll **RANX** sein, ein Beat 'em up, das auf einer französischen Comic-Serie basiert. Im Spiel übernimmt man die Rolle des Roboters Ranx, eines Droiden, der alles verprügelt oder befragt, was sich ihm in den Weg stellt. PC (CGA, VGA, EGA), Amiga und ST sind geplant.
Desweiteren sind angekündigt: **PRO TENNIS TOUR II** (Amiga, PC (EGA, VGA, CGA, Hercules und Tandy), Atari ST), **JUPITER'S MASTERDRIVE** (Weltraum-Rennspiel, Amiga, ST) und **MUSIC MASTER**, ein Musikprogramm mit umfangreichem Sample-Editor für PC (EGA, VGA, CGA, Tandy), ST (beide nur mit MV16-Soundkarte) und Amiga.

SNK präsentierte an einem eigenen Stand die NEO GEO-Konsole (wir berichteten bereits eingehend). Leider gab es an Modulen nichts Neues zu sehen, so daß wir uns Robert Stallibrass, und somit **ACTIVE SALES & MARKETING** zuwanden.
Mit der **POWARCADE** wird man demnächst die Möglichkeit haben, ein Spielhallengerät in sein trautes Heim zu stellen. Für einen Preis von unter 1000 Mark kann man, so hofft man bei AS&M, auch bei uns bald das Gehäuse mitsamt der nötigen Elektrik und Mechanik (Joystick und Buttons) - allerdings



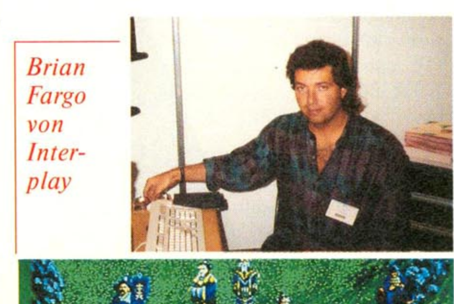
- BRAIN BLASTERS -



- RANX -

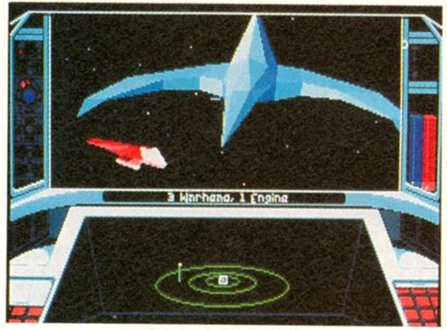
ohne Monitor - erwerben. Als 'Module' fungieren echte Arkaden-Platinen, schlafzimmersicher verpackt, die es in England monatweise für ca. 75 Mark zu leihen gibt. Im Verkauf sollen die günstigsten Platinen ca. 160 Mark kosten (wird wohl *Space Invaders* sein).
VULTURE PUBLISHING ist ebenfalls neu unter Roberts Fittichen. Als erstes Game unter diesem Label wird **PROSOCCER 2190** erscheinen. Zukunftssport also mal wieder - wenn's auf Amiga und ST soweit ist, werden wir berichten.

Auf zum nächsten Termin. Ich begebe mich zur Westminster Suite, wo mich Julia Coombs von **MICROPROSE** erwartet. Nach einem Drink geht's dann los mit **KNIGHTS OF THE SKY**, einem Flugi, der einen in den Ersten Weltkrieg zurückversetzt, als Männer noch Männer, und Piloten noch wagemutige Helden waren. Als Erste werden die PC-Pilo-


Brian Fargo von Interplay


- BATTLE CHESS II -

ten Luftzweikampf und verschiedene Missionen angehen dürfen. Release date: Ende des Jahres.
In den Weltraum geht's via PC ebenfalls gegen Ende des Jahres mit **LIGHTSPEED**. In dieser sicher nicht luftleeren Produktion geht es darum, verschiedene Sternensysteme zu erforschen, um einen neuen Planeten für die Menschheit zu finden, die die Erde inzwischen vollkommen verheizt hat – sieht vielversprechend aus!
Um Spionage, Intrigen etc. geht es bei **COVERT ACTION**. Beschattung von Verdächtigen, Codeknacken, das Anbringen von Wanzen und andere spaßbringende Dinge stehen so Gott will noch zum Weihnachtsgeschäft nicht nur auf der Wunschliste, sondern auf dem Tagesplan fürs neue Jahr. Anfangs kommt's für den PC, wie könnt's auch anders sein?
Weitere Ankündigungen kommen nun: **COMMAND HQ** von *Ozark Softscape* (Dan Bunten!!) enthält globale Konflikte und jede Menge Fun, **F-15 STRIKE EAGLE II** kommt – ebenfalls Ende dieses Jahres – für Amiga und ST. Ende Oktober, was ungefähr mit 'Ende dieses Jahres' gleichzusetzen ist, erscheint an der Nordseeküste (Englands) **SHARKEY'S 3-D POOL** auf dem *MicroPlay*-Label. Angekündigt sind wunderbare Features und bestes Pool-Billiard zunächst nur für den PC. Den Todesstoß versetzen wir – auf diesen Bericht bezogen – dem *MicroProse*-Label nun mit **MEGATRAVELLER 1** von *Paragon Software*, dem bekannten Flop-Produzenten. Megatraveller soll einfach nur gigantisch und fantastisch werden – ein Weltraum-Rollenspiel (vorerst PC), von dem alle träumen werden...
MICROSTYLE ist zwar nur ein Label von MicroProse, aber nichtsdestotrotz erwähnenswert. Zwei Titel werden bis zum Ende des Jahres veröffentlicht werden. Der eine heißt **WAR JEEP**, ist von Steve Bak programmiert, hat Musik von David Whittaker und wahnsinnig actionreich werden, der andere trägt den Namen **RAT PACK**, bringt einem Action à la *Airborne Ranger* mit detaillierten Einsatzplanungen undsoweiter. Rat Pack erscheint für PC, Amiga, ST, C-64, Amstrad und Spectrum. Preise stehen noch nicht fest.
RAINBIRD sind ebenfalls mit MicroProse affiliert. Mit deren technischer Hilfe hat man auch **ELITE GOLD** für den PC zusammengeschustert. Was soll da anders sein? Die Grafik ist besser – ausgefüllte Vektorgrafik, schnellere Grafik, detailliertere Raumschiffe, CGA, EGA, VGA. Der Sound ist 'besser',



- LIGHTSPEED -

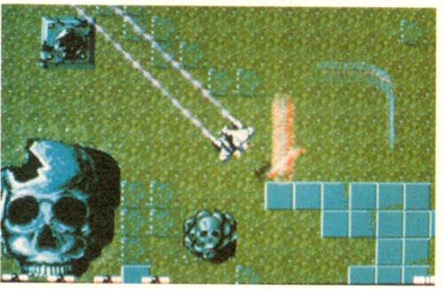


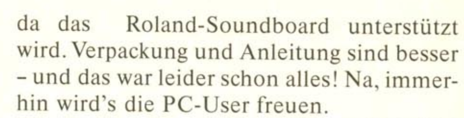
- KNIGHTS OF THE SKY -



- CHAMPION OF THE RAJ -

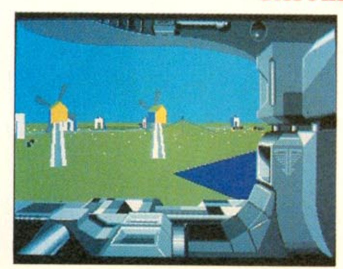

- SAINT DRAGON -

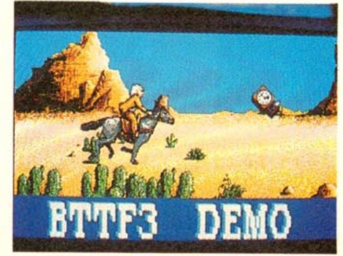

- BATTLESTORM -



da das Roland-Soundboard unterstützt wird. Verpackung und Anleitung sind besser – und das war leider schon alles! Na, immerhin wird's die PC-User freuen.
Das zweite neue Programm von Rainbird nennt sich **STARLORD**, wurde von den *Midwinter*-Machern entwickelt, wird im nächsten Frühjahr für Amiga, PC und ST für ca. 100 Mark erhältlich sein, basiert auf einem Postspiel von Mike Singleton (falls ihn noch jemand kennt) und könnte das Prädikat *Strategisch wertvoll* erhalten.
RAINBOW ARTS hatten keinen Stand auf der CES. Unterwegs drückte mir Kristin Dodt die neue Pressemappe in die Hand. Hier die Daten: **APPRENTICE** (Amiga, ST) soll bereits im September erschienen sein, **TURRICAN** für den ST kommt, wie auch **THE CURSE OF RA** (Amiga, ST, PC, C-64) und **M.U.D.S.** (Amiga, ST, PC) im Oktober. Im November kommen **ROTATOR** (Amiga, ST, PC) und **MASTERBLAZER** (Amiga, ST, PC). Angekündigt, aber noch ohne festen Erscheinungstermin sind **ROCK'N ROLL** (PC) und **SPHERICAL** (auch PC). Wir danken Ihnen für dieses Gespräch!
AUDIOGENIC hatten ihre Suite zwar ein wenig versteckt, aber man kann sagen, daß sich das Suchen absolut gelohnt hat. Bereits in dieser Ausgabe befinden sich die Tests von **LOOPZ**, welches auf unzähligen Systemen (Amiga, ST, PC, Spektrum, C-64, Schneider CPC, Schneider PC, NES & GameBoy (zunächst Amerika & Japan), MSX, BBC/Electron, Sam Coupé) erscheinen wird und mit Sicherheit ein Riesenrenner wird, und **HELTER SKELTER**. Warten werden wir auf folgende Produkte müssen: **EMLYN HUGHES ARCADE QUIZ** (Amiga, ST, PC, C-64, Spectrum, Amstrad, MSX), ein Trivia-Game von dem es eine deutsche Version geben wird; **EXTERMINATOR** (Amiga, ST, PC, C-64, Spectrum, Amstrad), die Umsetzung eines der ungewöhnlichsten Arkadenspiele, die es gibt. Laßt Euch überraschen – mich hat der Automat begeistert; **SUPER LEAGUE MANAGER** ist der Fußballmanager, der sich mit *Emlyn Hughes International Soccer* linken läßt. Auf diese Art und Weise kann man sich die 'gemännädschden' Spiele richtig schön ansehen. Mal sehen, wie sich die Sache hier weiter entwickelt.
Nächste Station: **MIRRORSOFT** und somit auch **IMAGEWORKS**! Auch hier gab's jede Menge News. Den Anfang macht **SPEEDBALL 2**, welches im Herbst für Amiga, ST sowie PC erscheinen wird und noch blutrünstiger und gnadenloser sein wird als der erste Teil.


- SPEEDBALL 2 -


- DUSTER -



- BACK TO THE FUTURE 3 -


- REACH FOR THE SKIES -

OMNICRON CONSPIRACY geht in Richtung Humor-Adventure. Captain Ace Powers (Ihr!) müßt einen intergalaktischen Drogenring auffliegen lassen. Systeme: Amiga, PC, ST; Erscheinungsdatum: Winter.
DUSTER, das Spiel mit der Schädlingsbekämpfungs-Stategie soll irgendwann einmal (wahrscheinlich im nächsten Vierteljahr) auf Amiga, PC und ST erscheinen.

Süß und niedlich ist **FLIP-IT AND MAGNOSE**. Nicht zuletzt geht es in diesem Plattformspiel darum, der Erde ihr Wasser zu stehlen, um aus dem Mars einen hübschen, wohnlichen Planeten zu machen. Das Ding kommt noch im Herbst, und zwar für Amiga und ST.

Demnächst wird man **PREDATOR 2** auch in unseren Kinos sehen können. Das Spiel zum Film kommt actionreich im neuen Jahr für die Systeme Amiga, ST, C-64, Schneider und Spektrum. Preise stehen noch nicht fest, werden sich aber im gewohnten Rahmen befinden.

Marty McFly hat seinen dritten Film erfolgreiche bestanden - fragt sich, ob Ihr das auch schafft, denn **BACK TO THE FUTURE III** rollt im neuen Jahr für PC, ST, Amiga, Schneider, C-64 und Spectrum an. Mit einiger Geschicklichkeit wird man schon zu Werke gehen müssen, um nicht ewig im Wilden Westen hängen zu bleiben.

In **CHAMPION OF THE RAJ** geht es um ganz Indien. Von *Level 9* programmiert, soll das Spiel die Freunde der Strategie mit Actioneinlagen in seinen Bann ziehen. Bis zu sechs Spieler können an der 'Erschließung' Indiens auf Amiga, ST und PC teilnehmen.

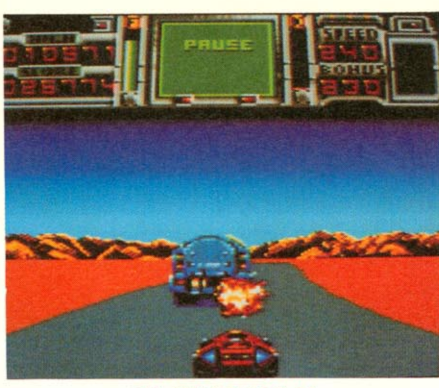
Den größten und ruhigsten Stand (eine Oase!) hatte **OCEAN SOFTWARE** sich reserviert. In gemütlicher Atmosphäre konnten wir mit **Tony Emmett** unseren Plausch führen. Bei dem Manchester-Großverdiener dreht sich - wie gewohnt - fast alles um Action. Mit **ROBOCOP 2** glaubt man einen würdigen Nachfolger für den ersten Teil gefunden zu haben. Tatsächlich präsentiert sich der Leinwandheld mit verbesserter Steuerung und netteren Grafiken.
TOTAL RECALL sieht dagen etwas mickrig aus. Man muß konstatieren, daß die Plattform-Action à la OCEAN vermutlich von ein und demselben „Generator" erzeugt wird. Na, jedenfalls konnte mich Schwarzenegger in dieser Form noch nicht begeistern.
SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION (S.C.I.), oder auch *Chase H.Q. 2* genannt, überzeugte dagegen auf der ganzen Linie.



- *SPACE ACE (PC)* -



- *FIRE AND FORGET II (SEGA)* -



- *CRAZY CARS II* -

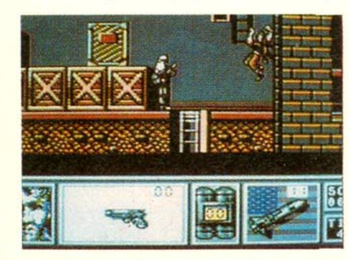


- *CRIME DOESN'T PAY* -

Das Anbandeln mit den Gangster-Cars ist vereinfacht, das Gameplay verbessert worden.
Über **BILLY THE KID, NIGHTBREED, PANG, NARC, EPIC** und **PLOTTING (ASM-Hit)** müssen wir uns jetzt nicht unterhalten. Dafür aber sollten wir ein paar Worte über **BATTLE COMMAND, NAVY SEALS** und **TOKI** verlieren:
BATTLE COMMAND ist ein leider etwas langsames Tank-Action-Spiel (in der Demo-Fassung; vielleicht wird's ja noch was?); NAVY SEALS kommt vermutlich aus oben angesprochenen „Generator" (diese „See-Robbe" läßt sich nur schwerlich von *Untouchables* oder eben *Total Recall* unterscheiden). TOKI dagegen ist ein witziges Game um einen Affen, der sich à la Rijkaard mit „Spit-Fire" seine Gegner vom Hals hält. Aber: Wem sage ich das? Ihr habt ja sicher schon meinen Stimmungsbericht in der Ausgabe 10/90 gelesen.
Eine weitere gute Nachricht: **SIM EARTH** wird doch noch vor Weihnachten auf den Markt kommen. ASM wird Euch auf dem laufenden halten. Die ersten Cartridges für den C-64/die 64er-Konsole sind nun auch schon draußen. **BATMAN - THE MOVIE, OPERATION THUNDERBOLT** und **SHADOW OF THE BEAST.** Der Verkaufspreis pro Game liegt exakt bei 59,95 Mark.

In eine etwas andere „Oase" lud uns **ENTERTAINMENT INTERNATIONAL** ein. Nette Drinks, hübsche Girls. **Marisa Pauwells** informierte uns über den Stand der Dinge.
Die Buchversoftung **TEAM YANKEE** ist nun im Anmarsch. Allerdings besteht hier die Gefahr, daß das Aufeinandertreffen der beiden „westlichen" Blöcke nicht gerade das Gefallen der User oder „anderen Stellen" findet. Es ist zwar technisch gut gemacht, aber leider nicht ganz zeitgemäß. Aber vielleicht möchte man ja gern das Buch „nachspielen"?

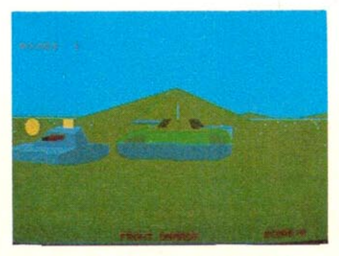
Die **TITUS**-Range besteht im wesentlichen aus „Nachfolgern". So finden sich hier **FIRE & FORGET II** sowie **CRAZY CARS II.** Letzteres ist wesentlich überzeugender. Beide Renn-und-Feuer-Games werden es aber schwer haben, sich im Jahre 1990 durchzusetzen.
Die beiden gibt's neben **WILD STREETS** auch für die AMSTRAD GX4000- und die C-64 GS-Konsolen, während sich die SEGA MASTER-Freunde über FIRE & FORGET II freuen dürfen.
Des weiteren gibt es zwei neue Produkte, über die man allerdings momentan noch nicht viel sagen kann: **CRIME DOES NOT PAY** ist ein Adventure, wo der Spieler/die Spielerin versuchen muß, mit Hilfe seines kriminellen Clans Bürgermeister einer gros-



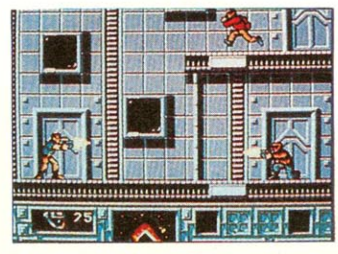
- *NAVY SEALS* -



- *TOKI* -

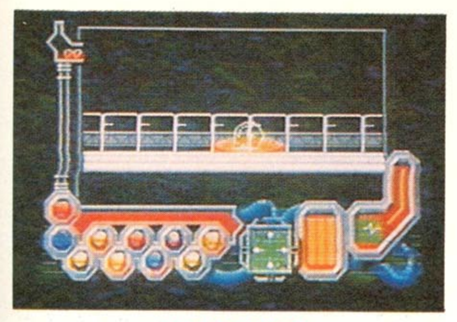


- *BATTLE COMMAND* -

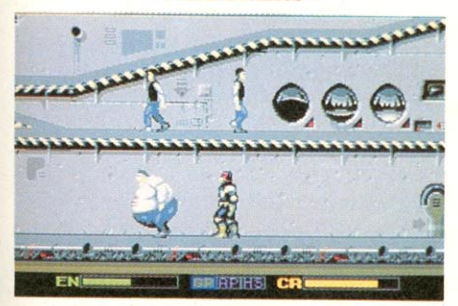


- *TOTAL RECALL* -

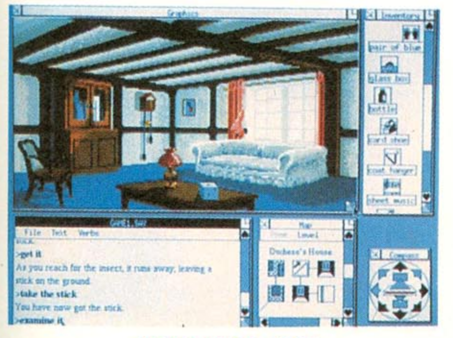




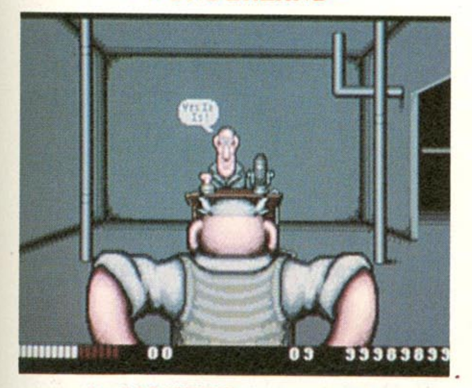
- WRECKERS -



- JUDGE DREDD II -



- WONDERLAND -



- die MONTHYs lassen grüßen -



- EXTERMINATOR -

sen Stadt zu werden. **BATTLESTORM** erinnert stark an den guten alten *Goldrunner!* Schade, daß man immer noch versucht, mit altem Coding wieder auf die Füße zu fallen. Dies gilt nicht nur für TITUS.
Noch 'ne Meldung am Rande (für die, die's interessiert): **SPACE ACE** gibt es nun auch für den PC ...

Stephen Bishop war der gute Geist am **VIRGIN/MASTERTRONIC**-Stand. Er präsentierte uns die neuen Games aus dem Londoner Hause, die wir noch vor Weihnachten in den Shops vorfinden. Dabei ließ sich Stephen so von **WONDERLAND (MAGNETIC SCROLLS)** hinreißen, daß wir den Eindruck bekamen, er preise das „operating system" mehr an, als näher auf die Inhalte des Games einzugehen. Und: In der Tat - die umfangreiche, logische und mit Automapping und anderem nützlichen Zeugs ausgestattete Multi-Funktions-Bearbeitungs-Menü-Adventure-System ist von **allererster Güte!** „Was bleibt", ist WONDERLAND, ein ebenso traumhaftes wie anreizendes Adventure. Selbst der, der die Alice im Wunderland nicht kennt, wird sicherlich an den verschiedenen Charakteren im Spiel seine Freude haben. Und: Durch das ausgefeilte System („MFBMAS"; siehe oben!) ist es möglich, Räume zu besichtigen, ohne zuvor den Weg dorthin gefunden zu haben. Dies nenne ich eine stark verbesserte Automapping-Funktion. Das Game erscheint etwa zeitgleich mit dieser Ausgabe für PC, Amiga & ST. Die Preise: ca. 120 Mark für PC und etwa 80 Mark (ST & Amiga).
Weitere Games: **GOLDEN AXE, NEWYORK WARRIORS, JUDGE DREDD (2?)** (alles Action) und das Rennsport-Gamelein **SUPER OFF ROAD RACER.**
Szenenwechsel - Während Manfred die Platte mit den Sandwiches leerfuttert, darf ich mir die neuen Produkte von THE SALES CURVE mit einem Glas *Mountain Spring* in der Hand ansehen.
Unter dem **STORM**-Label kommt zunächst einmal **SAINT DRAGON**, die Umsetzung eines *Jaleco*-Automaten, woran man über die neu eingegangene Bindung mit dem amerikanischen Konsolengamehersteller **TRADEWEST** kam. Saint Dragon biete Ballereri im *Nemesis*-Spiel. Amiga, ST, C-64, Spektrum (128K) und Schneider werden beliefert.
SWIV soll **nicht** und auf keinen Fall *Silkworm IV* heißen. Da es aber a) schon einen Silkworm-Nachfolger gibt (*Silkworm II* nämlich - und *SWII* würde etwas seltsam klingen) und man b) auch gar keine Lizenz dafür hat, wählte man eben einen anderen Namen. Wilde Ballerei mit Jeep, Helikopter und Vogelperspektive wird knallen und rummsen. Auch hier gilt: Amiga, ST, C-64, Spektrum (128K) und Schneider!
Abwechslungsworte sind mir schon längst ausgegangen, und darum kommt **RODLAND**, eine weitere Automatenumsetzung, mit Riesenschritten auf uns zu. Versprochen wird ein Niedlichspiel, gecodet vom *Silkworm*-Team.



Wer *Monty Python's Flying Circus* kennt und liebt (so wie einige aus der ASM-Redaktion), wird sicherlich auf VIRGIN's **MONTY PYTHON** scharf sein. Was ich allerdings zu sehen bekam, sah zwar nach Monty aus, ob aber das „surrealistische" Gameplay wirklich so stark ist, möchte ich an dieser Stelle bezweifeln. Das schon für 1988 angekündigte Game der Pythons ist „komisch"... Vielleicht sollte man mal bei John Cleese, Eric Idle, Terry Jones oder Michael Palin nachfragen? Bei **ELITE** konzentriert man sich ausschließlich auf **GREMLINS 2.** Der erste Eindruck war nicht der schlechteste, denn sechs verschiedene Szenarien des Films wurden Action-Adventure-artig übernommen. Allerdings sind diese etwas entfremdet worden. Billy schießt die Biester ab; die Gremlins selbst greifen unseren Helden an. Per Sprachausgabe erfährt man dann auch noch (doppelt hält besser), wenn man abgenibbelt ist. Erscheinen wird es Anfang November 8- und 16Bit-mäßig.

Die ersten Bilder der beiden SEGA MEGA DRIVE-Umsetzungen **WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER** und **TOURNAMENT GOLF** konnten auf dem ST bewundert werden. Wenn die Schnelligkeit und Rasanz (besonders beim Fußball) genauso gut rüberkommt – gute Steuerung vorausgesetzt –, können wir uns auf was Edles freuen...

„Wir machen nur noch in PC und NES...", dies ist eine klare Aussage. **ACTIVISION** gab diese Anfang September von sich. Auf der Show war man – klar, doch eigentlich hatte man sich doch gleichzeitig von den Shows verabschiedet. Es wurden einige Titel genannt (werden gleich aufgelistet), aber es weiß keiner so recht, ob diese wirklich noch von ACTIVISION gehandled werden. Sicher ist nur, daß **SIERRA ON-LINE** in der Nähe von London eine eigene Niederlassung (für die Distribution in Europa) eröffnet hat. Die Dame, die das Schiff weiter auf Vordermann halten möchte, ist **Noreen Carmody**, eine Amerikanerin mit Profil.

RAINBOW ARTS + ASM verschenken auf der AMIGA '90 in Köln – weltexklusiv – jeweils am 9., 10. und 11. 11. die TURRICAN-II-Vorabversion. Die ersten 200 User, die ab 14 Uhr mit diesem ORIGINAL-Schnippelchen eintreffen, bekommen die Disk. Insgesamt also **600** Exemplare sind an den

Hier nun die letzten (?) ACTIVISION-Programme: **DRAGON BREED, DEUTEROS, ATOMIC ROBOKID, BATTLETECH II** und **SPINDIZZY II.** Wir alle wünschen den Leuten zumindest einen würdevollen Abgang!

Bei **PSS** geht's kriegerisch zu. **REACH FOR THE SKIES** belebt die Luftschlacht um England, die kurzlich ihren fünfzigsten Geburtstag feierte, aufs Neue. Im Programm schlägt man sich entweder auf die englische oder deutsche Seite, um der Schlacht entscheidende Impulse zu geben. Reach for the Skies erscheint in diesem Herbst für Amiga und Atari ST, PC folgt später.

Wem *Legend of the Sword* gefiel, der kann sich nun auf den Nachfolger **THE FINAL BATTLE** freuen. Alles ist größer, schöner und besser, und die grobe Handlung wird in ungefähr wiederholt, da sich der Zauberer Suzar aus seinem Gefängnis befreit hat. The Final Battle wird es für ca. 80 Mark auf Amiga und ST, sowie später auch auf PC geben.

Erst im neuen Jahr wird es **RED PHOENIX** geben, ein Action-Programm basierend auf einem Roman von *Larry Bond*. Mit viel Strategie geht es hierbei in den Korea-Krieg, und zwar auf Amiga, ST und PC (hier bloß etwas später).

Längerfristige Ankündigungen hier: **DOUBLE DRAGON III: The Sacred Stones**, der neueste Teil der Prügel-Serie, **SOLAR JETMAN: Hunt for the Golden Warpship**, ein neues Spiel mit dem Helden aus *Jetpac*, **ASYLUM**, ein Arkaden-Heavy Metal-Fantasy-Action-Adventure und **BRUTE FORCE**, ein neues Gerechtigkeitskämpfer-Spiel. Wie überall, wird man auch hier abwarten und Tee trinken müssen...

Ebenfalls 'heimatlos' auf der Show waren die **STARBYTE**s, die uns dafür aber ein bißchen was (neue Programme selbstverständlich!) in die Tasche steckten: **TRANSWORLD**, das neue super atemberaubende Abenteuer (...sagte Manfred). Ich glaube, es war mehr eine Speditions-Simulation. Dann kam noch eine frühe Version von **CRIME TIME** auf dem Atari ST, einem neuen, herrlichen Sinnlos-Adventure von *Steve Kups*, und eine Demo-Version von **CROWN**, einer Art Hack 'n' Slay-Game (...so Achim), das aber noch seine Zeit brauchen wird.

Und wieder wandern wir – diesmal zu **MILLENNIUM**, die sich guterweise abseits vom Lärm angesiedelt haben.

MANIX erinnert entfernt an *Q-Bert* und dürfte wohl eher ein sehr jugendliches Publikum ansprechen. Als hüpfender Ball mit Gesicht muß man verschiedene Landschaften vergrasen. Manix könnte bereits jetzt für Amiga und ST zu haben sein.

JAMES POND stellen wir in dieser Ausgabe schon vor.

Ein weiterer neuer Titel ist **HORROR ZOMBIES FROM THE CRYPT**. Bei diesem umfangreichem Knobel-Jump-and-Run geht es einfacherweise um das Entkommen aus einem von Monstern bevölkerten Herrenhaus. Amiga und ST werden so um die 80, PC wird wohl 90 Mark kosten.

Jetzt noch schnell eine Vorschau auf die Titel des nächsten Jahres:

MOONSHINE RACER bringt in einem Rennspiel Whiskyschmuggel frei Haus, **TENTACLE** wird Action mit Parallax-Scrolling und Supergrafik von den *Eldritch Cats*, in **STORMBALL** geht es um futuristischen Sport, **OUTLANDS** sieht nach *POPULOUS* aus, wird aber ganz anders und adventuremäßig und ist in der amerikanischen Pionierzeit angesiedelt. Brian Pollock, der *Thunderstrike*-Macher, hat derzeit **STRIKE COMMAND**, ein Action-Strategie-Vektor-Game in Arbeit. Alle Titel soll es nach Angaben von Paul Wilson, einem unserer Männer bei Millennium, für Amiga, ST und PC geben. Näheres zu seiner Zeit.

Die Show ist zuende, wir gehen nach Hause. Sicherlich haben wir die Erkenntnis im Koffer, daß der Markt in Europa sich schon stark verändert hat. Die Marschroute PC-Amiga-Konsolen ist vorgezeichnet. Die Wandlung vollzieht sich zwar nicht nach „Dr.-Jekyll-und-Mr.-Hyde-Manier – sie vollzieht sich langsam, aber unaufhaltsam. Wer jetzt noch glaubt, mit 8bit-Full-Preis auf Dauer geschäftsfähig zu sein, wird alsbald bemerken, daß „U.S. Electronic Ocean Psygnosis Ltd." ihn schon verdrängt oder geschluckt hat. Schade wär's, denn Monopolismus nützt meist nur „einer" Seite. Auf Wiedersehen bei der nächsten Show...

MANFRED KLEIMANN & ULRICH MÜHL

Dragon Wars

Bard's Tale Fans, aufgepasst!

Die Schöpfer von Wasteland, Battlechess und der Bard's Tale-Serie stellen erneut ihre Fähigkeiten unter Beweis und präsentieren ein Rollenspiel der Extraklasse.

Now available for Amiga.
Also on IBM and 64 disk

- mehr als 60 Charaktere und 65 Zaubersprüche
- unterstützt Charaktere aus Bard's Tale 1, 2 und 3
- neuartiges automatisches Kartographier-System: kein lästiges Pläne-Zeichnen mehr!
- Neues Combat-System



Interplay™

Vertrieb: Rushware, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2 · Karasoft · Thali AG

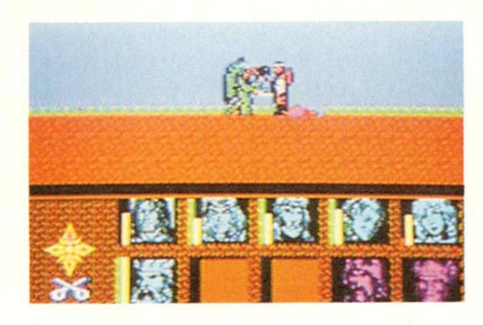


Dragons of Flame

System: C 64(Disk getestet), **empf. VK-Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** SSI, **Muster von:** [26].

SSIs neues *AD&D*-Spiel der *Dragonlance*-Welt ist wiederum stark actionlastig. Unter dem Vorwand, der bösen Takhisis, Göttin der Unterwelt, den Garaus machen zu wollen, stapfen acht Helden durch das Land Krynn. Sie müssen es mit einer wahren Flut von Monstern aufnehmen, ehe alle Aufgaben gelöst und das legendäre Schwert *Wyrmslayer* geborgen sind. Scheitern sie, wird Takhisis aus ihrem Abgrund emporsteigen und Krynn endgültig unterjochen.

Ihr könnt als Party zusammen durch die Region reisen oder in Seitenansicht einzeln kämpfen. Für Abwechslung zwischen den Schlachten sorgen Begegnungen mit freundlichen Einwohnern und die Suche nach Zauberitems. Es gibt nützliche Schriftrollen, Schutzringe, ein magisches Seil und einiges Andere mehr zu finden.



Das deutsch übersetzte Handbüchlein stellt Eure Charaktere und Monster ausführlich vor und gibt Kampftips. Die Ladezeiten auf dem **C-64** sind erfreulich kurz, dafür dudelt der Sound ein wenig kurzatmig vor sich hin. Das Scrolling ist weitgehend ruckfrei. Die Hintergrundgrafik hätte allerdings noch etwas schöner ausfallen können. Eine kurzweilige Hatz für ein paar Abende. Fantasyfreunde sollten vor dem Kauf aber einmal probespielen. ■

Eva Hoogh

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	9

Dragonflight

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 100 Mark, **Hersteller:** Thalion, Gütersloh, **Muster von:** [2].

Jahrelang hatte der „Flug des Drachen" Startschwierigkeiten. Nachdem die ST-Version im Frühsommer endlich abhob, kommen jetzt die AMIGA-Besitzer in den Genuß des ersten deutschsprachigen Rollenspiels.

Zur Erinnerung: Ihr zieht mit vier vorgegebenen Charakteren durch das Land Ontaflareth, seine Städte, Inseln und Dungeons. Eure Suche gilt der Alten Magie und den sagenhaften Drachen.

Hilfreicher Zauber und Gegenstände aus den Dungeons erleichtern das Überleben. Ehrensache, daß Euch viele Landesbewohner mit Rat und Tat zur Seite stehen. Bequem sind die Maussteuerung und das Auto-mapping (auf der Oberfläche), ansehnlich die Darstellungsweisen: Überland seht Ihr die Party von oben, im Dungeon wird auf 3-D-Sicht („Was kommt nach der Ekke?") umgeschaltet. Bei Kämpfen seht Ihr alle Beteiligten animiert von der Seite.



THALION hat Wort gehalten und DRAGONFLIGHT auf dem Amiga noch schönere Musik spendiert. Selbst die Nachladezeiten ohne Speichererweiterung trüben den guten Eindruck kaum. Die liebevoll gezeichnete Grafik und das originelle, bunt bebilderte Hand(ring)buch vervollständigen das umfangreiche Spiel. Laßt Euch diesen Klassiker von morgen nicht entgehen! ■

Eva Hoogh

Grafik	9
Anleitung	10
Handlung	9
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

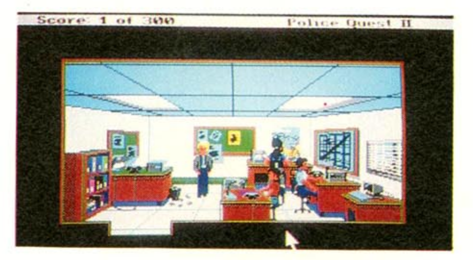
Police Quest II: The Vengeance

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. DM 119, **Hersteller:** Sierra-on-Line, Kalifornien, USA, **Muster von:** 2.

Mein Name ist Bonds, Sonny Bonds. Meine Kriminellen sehe ich lieber geschüttelt als gerührt. Besonders Jesse Bains. Dieser Mörder läuft jetzt irgendwo in Lytton herum. Rächen will er sich an mir, weil ich ihn damals dingfest gemacht habe – ha! Auch in meinem zweiten POLICE QUEST werde ich ihn stellen, bevor er *mich* erwischt ...

Endlich können sich auch AMIGA-Besitzer per Maus oder Joystick und Tasten auf die gefährliche Verbrecherjagd begeben. Realistisch wie in SIERRAS erstem Teil müßt Ihr der Polizeiroutine folgen – Waffe, Halfter, „Hundemarke" usw. im Büro besorgen, Polizeifunk hören und Eure Dienstvorschrift gut durchlesen. Das Handbuch weist Euch umfassend ein, es gibt die bequeme Funktionstastenbelegung für häufig gebrauchte Befehle, und die Handhabung ist bequem wie eh und je. Schießeinlagen, Computerarbeit und Unterwasserfahrten sorgen für Abwechslung. Daß Sound und Grafik den Amiga nicht ausnutzen, sondern fast unverändert vom PC übernommen wurden, ist leidig und nicht neu, tut aber dem „Jagdfieber" kaum Abbruch! ■

Eva Hoogh



Grafik	7
Parser/Steuerung	9
Handlung	9
Atmosphäre	10
Preis/Leistung	10

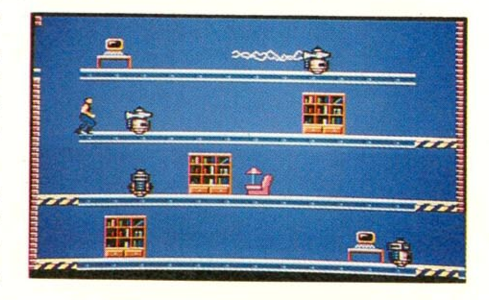
Impossible Mission

System: Sega Master, **empf. VK-Preis:** ca. DM 80, **Hersteller:** U.S. Gold, **Muster von:** 47.

„Ahhh, another visitor! Stay a while... stay forever!!" – Habt Ihr noch den bösen alten Elvin Atombender im Ohr? Vor fünf Jahren ein Riesenhit auf den Acht-Bit-Systemen, später für die"großen„ Rechner umgesetzt, kehrt er nun zu seinen Wurzeln zurück. US GOLD beschert SEGA-Master-Besitzern endlich die IMPOSSIBLE MISSION.

Elvin, der verrückte Wissenschaftler, hat sich in seiner Festung verschanzt – ein System von durch Liftschächte verbundenen Räumen, die Ihr seitlich seht. Ihr müßt als Agent alle Einrichtungsgegenstände auf Kartenfragmente absuchen und diese innerhalb einer bestimmtem Frist zu drei Puzzles zusammenfügen. Nur so könnt Ihr Elvins Zentralrechner überlisten und den Bösewicht am Ende stellen.

Damit das Ganze nicht zu einem Spaziergang wird, überwacht ein Heer von Robotern die auf Plattformen verteilte Einrichtung. Mit eleganten Salti und einigen Lift-Plattformen überwindet Ihr Höhenunterschiede und – hoffentlich – so manchen Roboter.



Die Sega-Fassung steht seinen Computer-Brüdern in nichts außer der Sprachausgabe nach. Fein gefärbte Räume, saubere Steuerung und gleicher Spielablauf bei wechselnder Raumanordnung bringen Euch im Nu durch den Herbst. Flinkfinger mit Hang zum Rätsellösen sollten unbedingt zugreifen! ■

Eva Hoogh

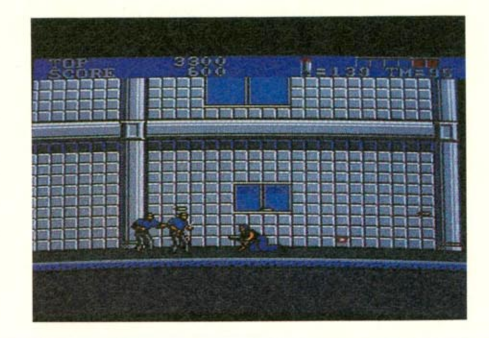
Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	9
Motivation	10
Preis/Leistung	10

ESWAT

System: Sega Master System, **empf. VK-Preis:** ca. 80 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., Japan, England, **Muster von:** Hersteller.

Eigentlich dürfte dieser Bericht nicht unter der Rubrik „Konvertierungen" zu finden sein. Denn: Die Umsetzung von ESWAT für das Sega Master System hat nur eine minimale Ähnlichkeit mit dem für das Sega Mega Drive. Ich kann mir wirklich nicht erklären, was die Leute von SEGA bei der Umsetzung von diesem Game geritten hat!?

Es ist auch nicht mehr die leiseste Spur von Atmosphäre vorhanden. Der Cyber-Cop ruckelt sich durch eine lieblos gestaltete Gegend, „Farbabstufung" ist diesmal anscheinend ein Fremdwort für Sega gewesen. Im ersten Level ist einfach alles nur blau. Ob das die Leute von Sega auch waren? Hey, Japanese Boys: Drinkt das nächste Mal nicht so viel Reiswein!!!



Im übrigen wird man schon zu Anfang von so vielen Gegnern belästigt, daß man wegen der dauernden Ballerei überhaupt nicht dazu kommt, sich vorwärts zu bewegen. Und dies, obwohl ich die Einstellung „easy" gewählt hatte. Ehe man sich versieht, kommt der Sensenmann. Die Anzeigenleiste (Energy, weapons, etc.), ist völlig unübersichtlich gestaltet. Und was das Schlimmste ist: von Spielspaß kann keine Rede mehr sein! ■

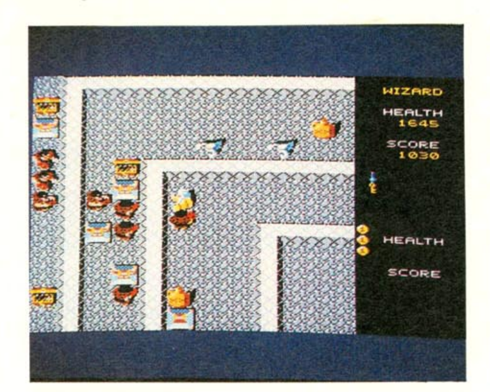
Sandra Alter

Grafik	6
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	6
Preis/Leistung	6

GAUNTLET

Titel: Gauntlet, **System:** Sega Master System, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** U.S. GOLD, **Muster von:** Virgin Games, Hamburg.

Zurückgekehrt aus der Gruft sind die Helden der Keller-Metzelei GAUNTLET. U.S. GOLD hat sie diesmal auf dem SEGA MASTER SYSTEM zum Leben (und Sterben lassen) erweckt. Hack- und Schlachtfest-mäßig bleibt's also auch diesmal, wenn wieder ein oder zwei (von vier) Kämpfer(n) losziehen, um für Ordnung in den Dungeons zu sorgen. Der Spielablauf ist ganz der alte geblieben: Herumlaufen, Schlüssel suchen und den Ausgang aus dem Dungeon finden. Auf dem Weg liegende Schatzkisten und „Sixpacks" (zur Stärkung) werden unterwegs gerne mitgenommen. Sie beleben sowohl das Punktekonto als auch den allgemeinen Gesundheitszustand der Fighter. An Letzterem machen sich gewohnterweise die zahlreichen „Kellergeister" zu schaffen. Man entgeht ihren Energie-zehrenden Kontakten nur mit



kräftigem Austeilen von Axt- oder Schwertschlägen. „Hack-and-Slay" aus der Vogelperspektive eben. Die größte Freude am Spiel kommt noch beim Two-Player-Teamwork auf, da der Spielablauf auf die Dauer doch recht ermüdend wirkt. Daran ändert leider auch die Sega-atypisch gute Grafik nichts, die von sparsam eingesetzen Sounds unterstützt wird. Technisch ist GAUNTLET up to date – spielerisch jedoch rieselt schon der Putz aus den Keller-Gewölben. Der Zahn der Zeit hat auch hier genagt.

Peter Braun

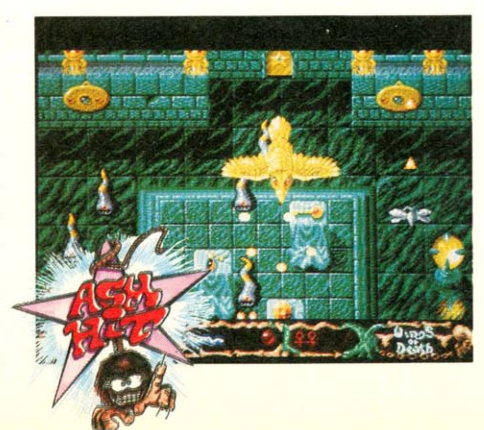
Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	6

WINGS OF DEATH

System: Amiga, **Preis:** ca. 85 DM, **Hersteller:** Eclipse, Halle/Thalion, Gütersloh, Muster von: **Eclipse/Thalion.**

Alle Amigos und Amigas (oder andersherum) können sich freuen (nein, nicht wegen des dollen(?) Vereinigungsdingens), ECLIPSE hat nämlich WINGS OF DEATH für ihren Kumpel – sprich: AMIGA umgesetzt. Die in Gütersloh ansässige Firma THALION „schmeißt" das Teil ab sofort in rauhen Mengen auf den Markt. Für lockere 85 Mark (in kleinen Scheinen, har, har, har) seid Ihr dabei.

Eure fantasiemäßige Shoot-'em-up-Reise führt Euch durch sieben verschiedene Level mit reichlich „Innenleben". Massig Sprites tummeln sich auf dem Screen (bis zu 95). „Große, animierte Endmonster je Level" und „fünfzehn verschiedene Bonusse" verspricht die Anleitung. Auf gut Deutsch soll das wohl heißen, daß WOD in jedem Level übergroße Endgegner bietet und 15 verschiedene Boni enthält (deutsche Sprache, schwere Sprache, he?).



Gelogen hat der Verfasser des Textes allerdings nicht. WOD bietet nun auch auf dem Amiga jede Menge tolle Sachen: Digi-Speech, tolles Gameplay, hervorragende Grafiken und mehr. Nur bei der Musi gibt's Punktabzug, da kann man mehr aus dem Amiga-Soundchip herauskitzeln. Ansonsten ist nix zu bemängeln. Trotz der vielen Sprites läuft WOD mit 20 Bildern pro Sekunde und ist damit das erste Amiga-Game, das auf 60Hz läuft. Ein echt hitverdächtiges Spiel, das mit Sicherheit eines der besseren Programme seines Genres ist. ■

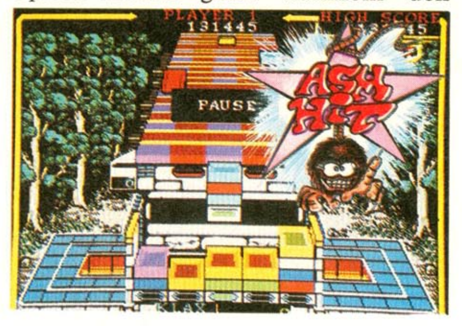
Torsten Oppermann

Grafik	10
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Klax

System: Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 115 DM, **Hersteller:** Namcot/Atari/Tengen, Japan, **Muster von:** 15

Na endlich! KLAX ist uns fürs MEGA DRIVE erschienen! Die etwas längere Wartezeit läßt sich wohl durch den verschlungenen Pfad der Lizenznehmer erklären. Wie dem auch sei, NAMCOT hat jedenfalls eine phantastische Umsetzung hingezaubert, die sogar eindeutig besser als das Automatenvorbild ist. Am Spielablauf hat sich natürlich nichts geändert: Verschiedenfarbige Klötzchen fallen auf einem Förderband nach vorn, müssen mit einem Gabelstapler gesammelt und auf dem Boden abgelegt werden. Werden dabei horizontale, vertikale oder diagonale Reihen gleicher Farbe erstellt, verschwinden diese Steine. Diese Mischung aus *Tetris* und Tic-Tac-Toe macht einen Riesenspaß und wurde von Namcot um einige Spielvarianten erweitert. Neben dem normalen Zwei-Spieler-Modus gibt's nunmehr den



„Versus-Mode", bei dem zwei Spieler um den Gewinn jedes Levels zocken. Wer zuerst vier Level für sich entscheiden kann, hat das Match gewonnen.

Die Grafik entspricht ungefähr dem Automaten, der Sound ist jedoch mäßig und besteht weitgehend aus Sound FX. Doch sowohl Steuerung als auch Spielbarkeit sind schlicht phantastisch. Die Mega-Drive-Fassung ist zusammen mit dem PC-Engine-Klax eindeutig die beste Umsetzung dieses Klasse-Games! ■

Michael Suck

Grafik	8
Sound	6
Spielaufbau	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10

PAPERBOY

Titel: Paperboy, **System:** Sega Master System, **empf. VK-Preis,** ca. 90 DM, **Hersteller:** U.S. GOLD, **Muster von:** Virgin Games, Hamburg.

Was haben wir nicht alle geschuftet, um unsere ersten Compis bezahlen zu können? Papas Auto (Trecker) gewaschen, Mofas frisiert und sogar Zeitungen ausgetragen. Mit PAPERBOY können wir das Arbeits-Trauma unserer Jugend nachholen. U.S. GOLD schickt uns mit einem BMX-Rad auf die tägliche (Tor-) Tour des Zeitungsaustragens. Ein ganzer Straßenzug will mit der Morgenlektüre versorgt werden. Mit einem gezielten Wurf vom Fahrrad aus sollen die erwartungsschwangeren Briefkästen gefüllt werden. Leider trifft man gelegentlich auch Fensterscheiben, offene Garagen oder nur das saftige Grün des Vorgartens. Enttäuschte Abonnenten rächen sich tags darauf mit Kündigung der Zeitung. Diese willkommene Arbeitsverringerung ist dem Job allerdings abträglich. Mindestens eine Woche sollte man schon „durchhalten", will man mit Foto und Lobeszeilen in der Lokalpresse geehrt werden. Doch nicht nur die eigene Unfähigkeit, sondern auch die herumstreunenden Hunde, Skater, Breakdancer und Rasenmäher (!) können dies verhindern. Ehe man sich versieht, hat man „in den Asphalt gebissen". Zur Freude am Spiel gibt's neben flüssigem und schnellem Gameplay auch blitzsauberes Anti-Ruckelscrolling mit dem fürs MASTER SYSTEM typischen Plätscher-Sound. Einfach verblüffend, wieviel Spaß dieser Arcade-Klassiker auf der kleinen Sega-Konsole noch machen kann. ■



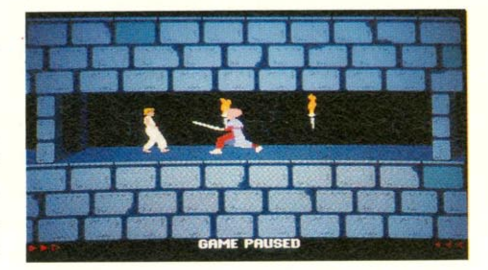
Peter Braun

Grafik	10
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	9

PRINCE OF PERSIA

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Broderbund, USA, **Muster von:** 37

Auch im fernen Mittelalter war die Welt nicht in Ordnung, denn auch hier zählen einzig und allein, wie zu allen Zeiten, nur die drei großen **W**: Whiskey, Women and Wine. Der Hunger nach Macht, Weibern, Knete und Drogen war schon immer die Triebfeder für alle fiesen Machenschaften auf diesem Planeten. So kam es auch, daß der elende Großwesir die leckere Prinzessin zwecks ordinärer Triebbefriedigung entführen und in den dunklen Gewölben des Palastes verschwinden ließ. Nun gibt es ja ab und zu noch Idealisten und Helden (kennt Ihr welche?), die als Befreier auftreten, und genau einen von diesen seltenen Exemplaren gilt es zu steuern. Bereits in der PC-Version bestach P.O.P. durch die fließende Animation des Heldensprites. Die Amiga-Version steht dem in nichts nach. Der exakt zu steuernde Jüngling zeigt wirklich sehr realistische Bewegungsabläufe. Der Sound wurde erheblich verbessert; so hört man jetzt ein livehaftiges Tapsen, Poltern und Falltürrasseln, wenn der Hero durch die Gänge streift. Die Hintergrundgrafiken gleichen aufs Haar denen des PC, bleiben also weiterhin eher grob und detailarm. Das Programm wird komplett in deutsch ausgeliefert, d.h. die Anleitung und die Spielbotschaften kommen muttersprachlich rüber. ■



Cruiser

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	6
Preis/Leistung	8

WINGS OF FURY

Titel: Wings of Fury **System:** IBM PC, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Broderbund, **Muster von:** Wial-Versand, Gröbenzell.

Das Massakerspiel Wings of Fury von Broderbund, das letzten Monat die halbe Redaktion in Verzückung geraten ließ, gibt es nun auch für alle PC-Kompatiblen. Beim ersten Anspielen bekomme ich allerdings beinahe einen Schock: Die gute, alte F6F Hellcat braucht ungefähr viermal so lange wie beim Amiga, um über den Lift auf das Deck des Flugzeugträgers zu gelangen!

In diesen Momenten denke ich schon an eine Umsetzungskatastrophe höchsten Grades, doch so schlimm ist's dann – Gott sei Dank – doch nicht. Als meine Maschine nämlich abhebt, wird die Geschwindigkeit schon ansehnlicher. Kein Wunder, ist doch so gut wie nichts mehr auf dem Screen. Doch zur Beruhigung: Die Geschwindigkeit bleibt beim eigentlichen Spielen (dann gibt's wieder genug auf dem Schirm zu sehen) annehmbar und ist nur auf dem Flugzeugträger so gering. So bleibt der Spielspaß zu 90 Prozent erhalten (gegenüber der Amiga-Fassung).

Technisch ist die PC-Version ebenfalls keine Meisterleistung, doch stimmt auch hier – wie gesagt – der Spielspaß. ■



Hans-Joachim Amann

Grafik	6
Sound	2
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	7

INDY III – ACTION

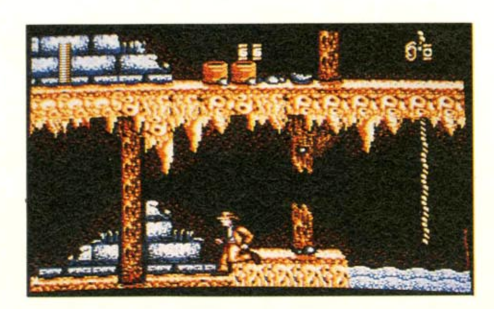
Titel: Indiana Jones III – Action, **System:** Sega Master System:, **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** U.S. GOLD, **Muster von:** Virgin Games, Hamburg.

Obwohl er zusammen mit seinem Vater den Heiligen Gral schon gefunden hat, muß der Abenteuer-gestreßte Indiana Jones wieder die Peitsche schwingen. U.S. Gold läßt ihn auf dem Sega Master System noch einmal sein Action-Abenteuer erleben. „Indy" ist nun in der Form seines Lebens, denkt man einmal an die mißlungenen C-64- und Amiga-Versionen zurück. Er hüpft und klettert wie zu seinen besten Zeiten und ergaunert allerlei wertvolle Gegenstände.

Auf der Suche nach dem Gral muß unser Indy mehrere Level durchqueren, ohne dabei schwerwiegenden körperlichen Schaden zu nehmen. Indy erforscht Höhlen (nach Ausgängen) und springt über Züge. Widersacher werden mit der Peitsche kaltgestellt. Zur Bewältigung seiner Aufgabe darf sich Indy sechs Fehltritte und Ausrutscher leisten.

Die große Verbesserung: Indy spielt dort weiter, wo er eines seiner Leben gelassen hat – und nicht am Levelanfang! Ebenso willkommen dürften die zwei „Continues" sein, mit deren Hilfe man die Spielzeit problemlos verlängern kann. Einmal bewältigt, werden die Level jedoch recht anspruchslos. Zum Trost gibt's erstklassige Grafik und anständigen Sound.

Spielbarkeit und Motivation erfüllen ebenfalls die cash-technischen Erwartungen. Der Sega-Indy bringt keine revolutionären Neuerungen, aber immerhin einen reellen Gegenwert fürs Geld. ■



Peter Braun

Grafik	10
Sound	7
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	7

INVEST

System: Atari ST, **empf. VK-Preis:** ca. 75 DM, **Hersteller:** Starbyte, **Muster von:** Wial-Versand.

Wer schon immer über ein paar Millionen Dollar bestimmen und sich ein Firmenimperium aufbauen wollte, der kann dies nun auch auf dem Atari ST in einer simulierten Welt des knallharten Business tun. STARBYTE setzte nämlich just in diesen Tagen den Hit INVEST für dieses System um. Wie zu erwarten war, hat sich nichts gegenüber dem Original geändert.



Zwischen insgesamt zehn verschiedenen „Planzielen" dürfen die Spieler (ein bis vier) wählen. Wer dieses zuerst erreicht, der hat logischerweise auch gewonnen. Um die Chancen eines Sieges steigen zu lassen, stehen den Spielern eine Reihe von le-, aber auch illegalen Mitteln zur Verfügung. So darf beispielsweise spioniert und bestochen werden, oder man wirbt einer anderen Firma einfach einen wichtigen Mitarbeiter ab.

Die spielerischen Möglichkeiten scheinen bei Invest nahezu unbegrenzt zu sein, der Spielspaß ist enorm und vor allem von Dauer.

Gegenüber der Amiga-Urfassung müssen alle Atarianer lediglich in Sachen Sound leichte Abstriche machen. Aber: Wen stört's? Wer *Oil Imperium* mochte, der wird mit Sicherheit an Invest noch mehr Gefallen finden. ■

Hans-Joachim Amann

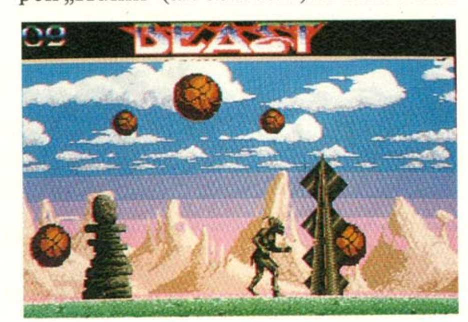
Grafik	8
Anleitung	9
Spielaufbau	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

SHADOW OF THE BEAST

System: Atari ST (doppelseitig), **Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller: Psygnosis, Liverpool, Muster von: Hersteller.**

Lang, lang ist's her, da gerieten alle Amiga-User beim Erklingen des Namens SHADOW OF THE BEAST in Verzükkung. Kein Wunder, PSYGNOSIS' Game war seinerzeit so ziemlich das erste Programm, das die Amiga-spezifischen Möglichkeiten richtig ausnutzte. Die Fassung enthielt massig Sound (900Kb), riesig viel Grafik (2 MB), 13 Level (Parallax-Scrolling in 50 Bildern pro Sek.) u.v.m. Beast war somit zumindest technisch gesehen spitzenklasse. Das Gameplay blieb allerdings schon damals auf der Strecke. Man mußte mit seinem „Sprite" durch die Gegend laufen, alle paar Sekunden ein paar Typen plattmachen – und das war's auch schon. Shadow of the Beast bekam deshalb damals auch nicht die beste Bewertung, auch wenn's Protest hagelte. Aber für 120 DM hätte selbst Psygnosis mehr bieten müssen als nur Gemetzel von der Stange.

Die ST-User kommen nun für'n knappen „Hunni" (alt oder neu) in den Besitz



des „Beasts" – allerdings ohne Shirt. Die Programmiertruppe ELDRITCH THE CAT konvertierte Shadow of the Beast für den ST. Zugeben, keine leichte Aufgabe. Allerdings hätte man sich bei der Umsetzung etwas mehr Mühe geben können. Die Sprites sind teilweise nur noch zweifarbig, der Background ist auch nicht mehr der bunteste und das Scrolling ... (würg). Das Beste am ganzen Spiel ist die „Titelakkustik", tolle Digimusik in wahnsinniger Qualität – gehört zum technisch (nicht kompositorisch) allerbesten auf dem ST. Aber 100 DM (!!) nur für gute Musik?... ■

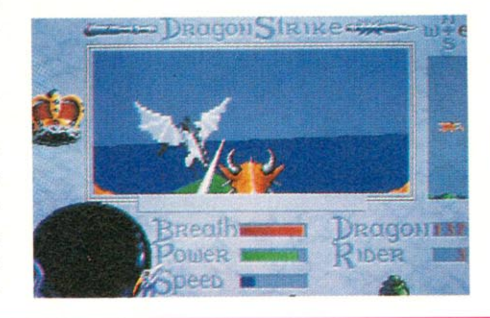
Torsten Oppermann

Grafik	6
Sound	10
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	3

DRAG ON STRIKE

System: Amiga, **empf. VK-Preis:** ca. 85 Mark, **Hersteller:** SSI, USA, **Muster von:** 36

Der „etwas andere" Flugsimulator kann endlich auch auf dem AMIGA seine Kreise drehen. Die Rede ist natürlich von SSI's DRAGONSTRIKE, einem Game, das sein Debüt vor kurzem auf dem PC gegeben hat. Anstatt eines hypermodernen Stealth-Bombers fliegt Ihr in diesem Spiel einen ausgewachsenen Kampfdrachen, dessen Bordbewaffnung natürlich vergleichsweise bescheiden ausgefallen ist. Die äußerst abwechslungsreich gestalteten Szenarien haben dementsprechend einen starken Fantasy-Charakter. Rein von der spielerischen Seite her hätte dieser Drachensimulator mit Sicherheit einen ASM-Hitstern verdient, doch werden die originellen Ansätze, zumindest auf dem Amiga, durch grobe Patzer im technischen Bereich zunichte gemacht. Als erstes wäre in diesem Zusammenhang das katastrophale Scrolling zu nennen, das bei höchster Detailgenauigkeit der Fraktallandschaft scheinbar den Geist aufgibt. „Im Sekundentakt" wird hier nämlich das neue Bild aufgebaut. Selbst nette Sound-FX sowie hübsch in Szene gesetzte Gegner können dieses Manko nicht ausmerzen. Deswegen bleibt mir leider nichts anderes übrig, als dringend von Dragonstrike auf dem Amiga abzuraten. ■ *Torsten Blum*



Grafik an sich	5
Anleitung	8
Spielaufbau	8
Motivation	6
Preis/Leistung	6

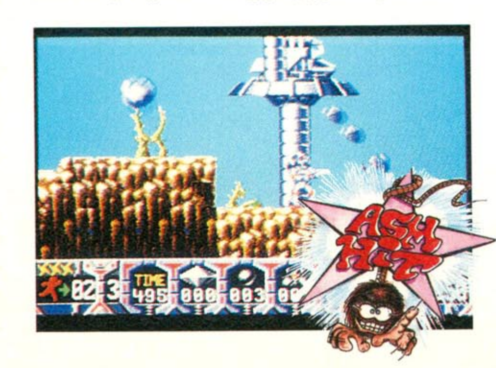
TURRICAN

System: Atari ST (doppelseitig), **Preis:** ca. 70 DM, **Hersteller:** Rainbow Arts, Düsseldorf, **Muster von:** Hersteller.

TURRICAN ist für den ATARI ST umgesetzt worden. Was zuerst von vielen für nahezu unmöglich gehalten wurde (die englische Programmiertruppe *Probe Software* schmiß das Handtuch), machte RAINBOW ARTS möglich.

Alle Besitzer eines doppelseitigen Laufwerks können Morgul nun an die Gurgel gehen. Zum Szenario: Euer Pixelheld läuft durch ein riesiges, in alle Richtungen scrollendes „Spielfeld", das aus insgesamt 13 Level (zusammen über 1300 Screens) besteht. Er ist bewaffnet mit allerlei Laserkrams und muß ballern, was das Zeugs hält. Dabei wird jede Menge fürs Auge geboten; de facto: 25 Frames pro Sekunde (Scrolling und Animation), Digi-/Soundchip-Mix-Musik (Jo „Mad" Hippel), geringe Ladezeit u.v.m. Programmierer Thomas Engel bringt den 68000er des ST so richtig ins Schwitzen. Die ST-Umsetzung des Amiga-Vorbildes steht dem Original bis auf wenige Punkte in nichts nach. Suuuuper. Thomas Engel – ein Name, den wir sicherlich noch öfter hören werden. Spätestens dann, wenn *Turrican II* erscheint! Bis dahin verlieren die Bäume allerdings noch einige Blätter. Wer sich Turrican nicht kauft, hat was verpaßt. (äätsch!). ■

Torsten Oppermann

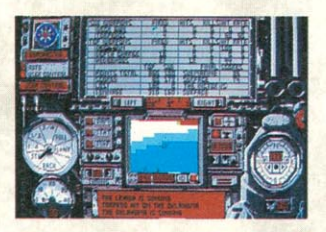


Grafik	10
Sound	10
Spielaufbau	
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Treffer!

WOLF PACK

AMIGA 90
Köln
09.-11.November 1990
Halle 12, Stand 422





"C4!" . . . . . – *"Wasser! . . . . . A8"* . . . . . – "Treffer!"
"B8!" – "Daneben . . . . . D7" . . . . . – *"Treffer!"* –
"D8?" . . . . . – *"Versenkt!"* . . . . .

Wir wissen zwar nicht, welches U-Boot-Game diese beiden gerade spielen – wir wissen aber, daß Wolfpack auch nicht schlecht beim Versenken ist.

Für MS-DOS (CGA, EGA, VGA, MGA, MCGA), Amiga und Atari ST.

Hans-Joachim Amann ASM 7/90

"Ein Produkt, das lange fesselt. Nicht nur die technische Ausführung, sondern auch durch die Idee, einen Zwei-Spieler-Modus einzubauen. Ein lohnendes Programm."



Mirrorsoft

United Software
Das relevante Programm

UNITED SOFTWARE

Konsolen

Stumpfer Stachel



Titel: Insector X, **System:** Sega Mega Drive, **empf. VK-Preis:** ca. 110 DM, **Hersteller:** Hot-B CO., LTD., **Muster von:** CWM, Vienenburg.

Die Lizenz zur Mega-Drive-Umsetzung von TAITOS Arcade-Shoot-'em-up INSECTOR X sicherte sich der japanische Softwarehersteller HOT-B . Insector X ist ein typisches horizontal scrollendes Ballerspiel. Es enführt den Spieler in das Reich der Insekten. Der Haken: Die Insekten sind mit der neuesten Lasertechnik vertraut und schießen, was die Rohre halten.

Am Anfang geht's noch recht behutsam zur Sache. Man ballert sich recht schnell durch den ersten Level. Der Endgegner erinnert entfernt an eine Hornisse, ist aber ziemlich schnell vom Schirm gefegt. Im zweiten Level sieht die Sache schon ganz anders aus. Die teilweise sehr kleinen Gegner schießen ziemlich gezielt. Schwierig, bis zum Endgegner vorzudringen. Ohne Extrawaffen, die man nicht vergessen sollte, sieht man da arm aus. Die restlichen drei Level, die ich zu Gesicht bekam, haben einen recht hohen Schwierigkeitsgrad und sind selbst mit acht Leben und Continues ohne viel Übung kaum zu meistern.



In der Welt der Insekten geht's heiß her!

An der technischen Seite von Insector X gibt's nichts auszusetzen. Das Scrolling ist flüssig, die Grafik über dem Durchschnitt und das Gameplay durchdacht. Der große Wurf ist Hot-B mit diesem Spiel allerdings nicht gelungen. Meisterwerk wie *Thunderforce III* ziehe ich immer noch vor. ■

Torsten Oppermann

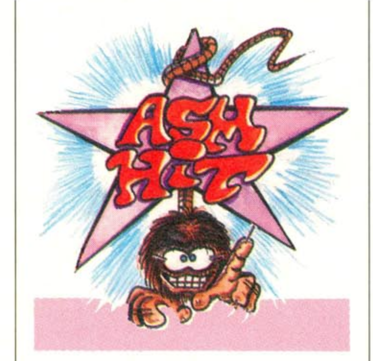
Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Falling Stones

Titel: Columns, **System:** Sega Mega Drive, Sega Master System, **empf. VK-Preis:** Master System ca. 80 DM, Mega Drive ca. 130 DM, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** 13, 47.

Auto kaputt? Kühlschrank leer? Der 3. Weltkrieg steht bevor? Alles halb so schlimm, wenn nur eine der beiden SEGA-Konsolen in der Nähe steht. Wer COLUMNS einwirft, legt sämtliche Sorgen der Welt für ein paar Stunden ab.

Columns ist ein wahrer Freizeitkiller mit Suchtgefahr, der ähnlich *Tetris* auf einer genial einfachen Spielidee basiert. Herabfallende Säulen – bestehend aus drei verschiedenfarbigen Steinen – müssen so gestapelt werden, daß drei gleiche Farben übereinander, nebeneinander oder diagonal liegen. Auf Knopfdruck vertauscht man die Farbfolge der fallenden Steinsäule. Ist eine dieser aus 'Vier gewinnt' bekannten Kombinationen geglückt, wird sie sogleich abgebaut. Mit zunehmender Zeit fallen die Steinsäulen dann immer schneller herab. Wie bei *Tetris* gibt's kein richtiges Spielziel. Man spielt 'nur' um Punkte und Level. Darüberhinaus kann man beim Master System zusammen mit dem zweiten Spieler 'einen schieben gehen' – in der Mega Drive-Version geht das nur gegeneinander. Verschiedene Schwierigkeitsgrade sorgen neben den Spieloptionen für weitere Motivation. Auf beiden Sega-Konsolen gibt's dazu standesgemäße Grafik und eine recht belanglose Sounduntermalung. Doch darauf hört beim Spielen niemand mehr.



»COLUMNS ist ein wahrer Freizeitkiller!«

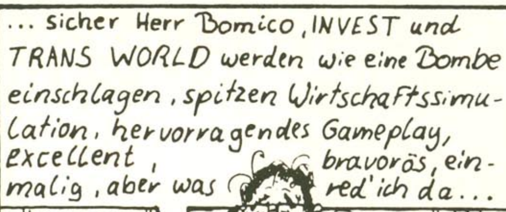
Wer schon der Spielidee von *Tetris* erlegen war, kennt ohnehin nur eine Frage: „Gibt's auch Columns auf Rezept?„ ■

Peter Braun

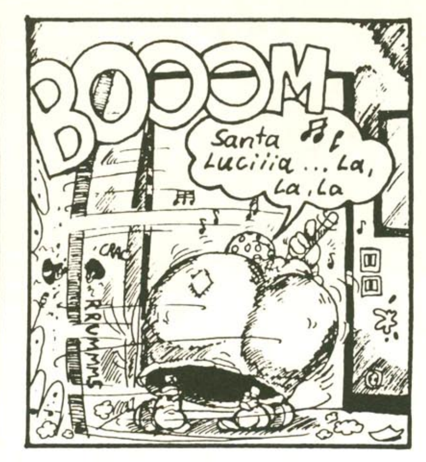
Grafik (8/16Bit)	6/9
Anleitung	wozu?
Spielaufbau	genial
Motivation	11
Preis/Leistung	10

Starbyte - Das Comic

Teil 2















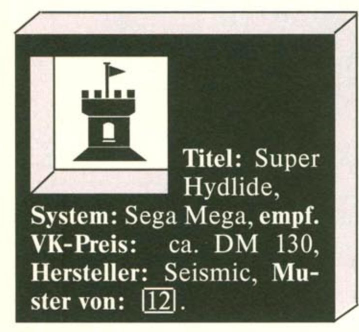








Nicht von dieser Welt



Titel: Super Hydlide, **System:** Sega Mega, **empf. VK-Preis:** ca. DM 130, **Hersteller:** Seismic, **Muster von:** [12].

Unirdisch scheinen die Probleme von Fairyland zu sein. Eines dunklen Abends brach eine gewaltige Feuersäule aus den Tiefen der Erde bis in den Himmel. Lodernd ging die Nacht zu Ende. Am anderen Morgen durchzog ein tiefer, tödlicher Riß das Land. Dimensionstüren entstanden, durch die viele Bewohner von Fairyland verschwanden. Dann kamen die Monster, friedliche Lebensformen, aber auch ihre aggressiven Vettern. Von Tag zu Tag wurden es mehr, auch das Wetter spielte verrückt. In seiner Not wählte der Ältestenrat Euch aus, um den Dingen auf den Grund zu gehen. Nun lauft Ihr durch die Lande und sucht Anhaltspunkte.

SUPER HYDLIDE heißt das neue Rollenspiel für's SEGA MEGA. Hersteller SEISMIC hat sich seine Vorgänger gründlich angeschaut und eine leckere Mischung aus *Ultima* und *Phantasy Star* gebraut. Ihr zieht als Krieger oder Dieb (beide kräftig, aber magieschwach), Mönch oder Priester (genial, zaubermächtig, aber kampfschwach) los. Vier Charaktere lassen sich auch speichern.

Zunächst müßt Ihr die Bewohner der Waldstadt befragen, Euch dann ausrüsten und die Gegend erkunden. Das ist leichter gesagt als getan. Drei Dinge machen nämlich die ersten zwei Erfahrungslevel zum Vabanquespiel: Zeit, Gewicht und Geld. In Fairyland laufen Tag und Nacht erbarmungslos ab. Zwar könnt Ihr aus fünf Geschwindigkeiten wählen, doch bewegt Ihr Euch dann auch entsprechend langsamer. Mittags und abends müßt Ihr essen und nachts schlafen, um zu überleben.

Das wiederum kostet Geld – und nur während der Nachtruhe läßt sich's speichern.

Hinzu kommt das Gewicht aller von Euch getragenen Gegenstände. Die anfangs knapp bemessene Tragkraft und das hart zu erkämpfende Gold reichen kaum aus, um Euch zu bewaffnen. Da hilft nur: Den Tag nutzen und so viele Kannibalenpflanzen wie möglich meucheln.

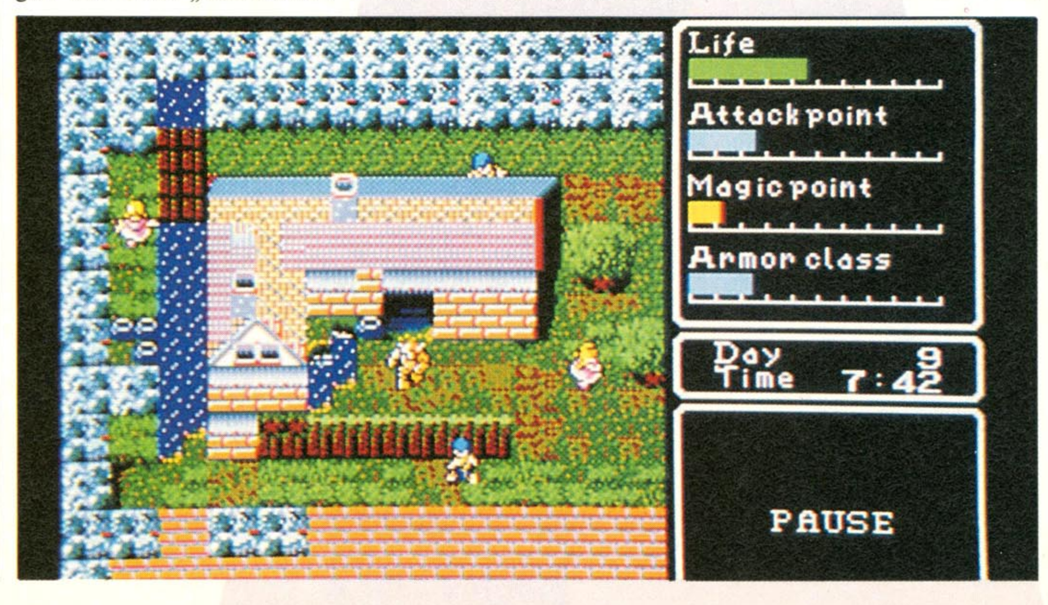
Hat man diese arge Hürde erst einmal überwunden und ist um ein, zwei Stufen gestiegen, erkundet es sich viel leichter. Aber aufgepaßt: Um ein richtiger Held zu werden, dürft Ihr nur bösartige Monster töten. Metzelt Ihr blind die friedlichen Tiere, verringert sich Euer „Moralwert". Ein Tip: Nach Dunkelheit werden die meisten Slimes aggressiv, dann könnt Ihr flott Erfahrung sammeln. Den gelben Kannibalen nähert man sich schnell diagonal und greift sie erst im letzten Moment vis-à-vis an.

Das knappe Handbüchlein gibt wenige Tips. Nur indirekt geht die Existenz weiterer Orte und Handlungsstränge hervor. Nachdem Ihr z.B. das Monster auf dem Labyrinthturm besiegt habt, gewährt Euch der Wolkenstein Zutritt zur Stadt in den Wolken – und damit neuen Gegenständen und Informationen. Originell ist das Magiesystem. Je nach Klasse gibt es insgesamt sechs oder zwölf Sprüche zu lernen – nicht gegen Gold (Hilfe!) oder ab bestimmten Levels, sondern im Austausch für eine wachsende Zahl von Erfahrungspunkten.

Neben dem schwierigen Anfang stört die unübersichtliche Grafik. Während die hübsch gezeichneten Figuren und die Gebäude seitlich dargestellt werden, sieht man die Landschaft von oben. Unglückliche Farb- und Musterwahl machen das Bewegen manchmal mühselig. Das Orientieren wird indes durch das „um-scrollende" Bild erleichtert. Schön komponiert sind dagegen die Musikstücke. (Im Zaubergarten im Westen liegt eine Höhle mit Klangproben aller Melodien des Spiels!) Ob die leicht plätschernde Cocktailmusik allerdings passende Untermalung für ein Fantasyspiel ist ...?

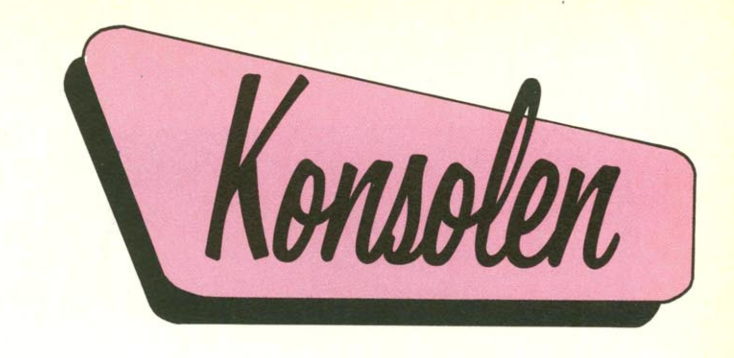
Super Hydlide kombiniert spannend Altes mit Neuem. Der realistische Einschlag durch Zeit, Geld(not) und Gewichte erhöht zwar den taktischen Reiz, mag aber manchen Anfänger verprellen. Die spielerisch-technischen Einschränkungen lassen es am Hitstern vorbeischrammen. Rollenspielfreunde sollten aber auf jeden Fall einen Blick riskieren! *Eva Hoogh* ■

Grafik	7
Steuerung	10
Handlung	9
Atmosphäre	9
Preis/Leistung	9





Nervenkitzel garantiert





Titel: Super Monaco GP, **System:** Sega Mega Drive und Sega Master System: **empf. VK-Preis:** ca. 120 DM (Mega Drive) und ca. 90 Klötze fürs Master System, **Hersteller:** SEGA, **Muster von:** [12] / [47]

Nun ist auch das SEGA MEGA um ein Formel-1-Rennspiel bereichert worden. Das Programm heißt SUPER MONACO GP und stammt mal wieder von SEGA selbst. Auch hierbei handelt es sich um eine Automatenumsetzung aus selbigem Haus. Da bei uns aber niemand das Original kennt – ich eingeschlossen –, kann ich mich im folgenden nicht darauf beziehen, bzw. sagen, wie gut die Umsetzung ist.

Bei Super Monaco GP dreht sich natürlich alles um Geschwindigkeit, Fahrgeschick und – natürlich – den Sieg. Neben einem Trainingsmodus stehen dem Rennfahrer zwei verschiedene Spielmodi zur Verfügung. Beim ersten muß der Spieler mindestens ein vorgegebenes Plazierungslimit erreichen. Allerdings verändert sich dieses ständig, so daß der Spieler stetig unter Druck steht, denn bei Überschreitung des Limits heißt's „Game Over".

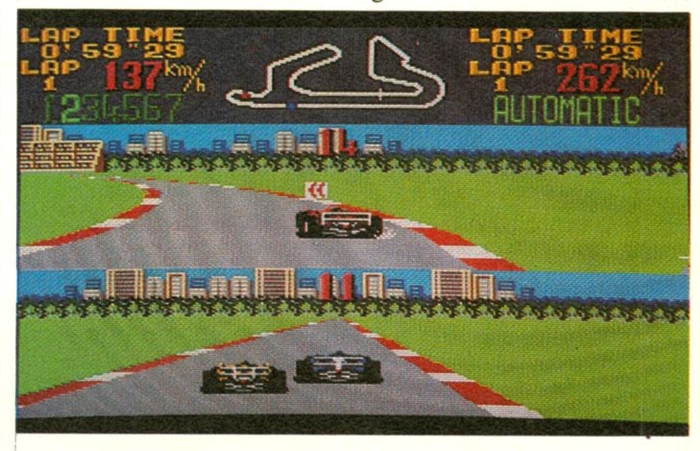
Der zweite Modus entpuppt sich als – man kann schon sagen obligatorischer – Weltmeisterschaftsmodus, der aber noch um eine Besonderheit bereichert wurde: Es ist nämlich möglich, nach der Qualifikationsrunde einen direkten Gegenfahrer zu wählen. Gelingt es, diesen (mehrmals) zu besiegen, ist es durchaus möglich, daß sein Rennstall an einer Verpflichtung des Spielers interessiert ist. Auf diese Art und Weise gelangt man in den Besitz leistungsfähigerer Maschinen. Die Kehrseite der Medaille ist allerdings, daß bei Niederlagen der eigene Rennstall die Konsequenzen zieht und der Spieler dann ohne Job dasteht. Nun ist eine Einstellung in einen minder bemittelten Rennstall zwar möglich, aber nicht garantiert. Ist niemand interessiert, heißt's ebenfalls „Game Over". Wie im wirklichen Leben müssen pro Meisterschaft 16 Kurve absolviert werden, die den wirklichen entsprechen.

Das Fahrgefühl von Super Monaco GP ist phantastisch: Das Scrolling ist schnell, die Steuerung könnte nicht besser sein, und die 16 verschiedenen Kurse warten voller Tücken auf sich. Einzig und allein die Hintergrundgrafiken sind zu bemängeln, welche meiner Meinung nach etwas zu einfallslos sind. Aber wer hat schon bei 415 km/h die Zeit und vor allem die Nerven, sich diese genauer anzuschauen, will heißen, daß dies überhaupt nicht ins Gewicht fällt. Der digitalisierte Sound der Motoren kommt recht kernig herüber und vermittelt den Eindruck, als sei man bei einem „echten Rennen" live dabei.

Der Schwierigkeitsgrad von Super Monaco GP ist zwar variabel, insgesamt aber doch recht hoch angesetzt, so daß langer Spielspaß garantiert ist, der bei weniger geschickten Spielern aber sicherlich auch in Frust umschlagen kann. Wer ein rassiges Rennspielchen sucht und ein Mega Drive besitzt, der ist mit diesem Programm bestens bedient.

Leider etwas schlechter bedient sind alle Master-System-User, denn diese Version ähnelt der des Mega Drive kaum noch und macht weniger Fun. Im folgenden nur stichwortartig alle Vor- und Nachteile des Games:

Vorteile: Zwei-Spieler-Modus mit gesplittetem Screen, die Flitzer können verändert werden (Spoiler, Motor, Reifen und Getriebe); Nachteile: gewöhnungsbedürftige Steuerung durchschnittliche Grafik.



Nichtsdestotrotz kann ich dieser Version einen gewissen Reiz nicht absprechen, im direkten Vergleich bleibt sie aber doch hinter der des großen Bruders zurück. Wirklich Spaß machen kann das Game aber im Zwei-Spieler-Modus, denn dann sind harte Kopf-an-Kopf-Duelle angesagt.

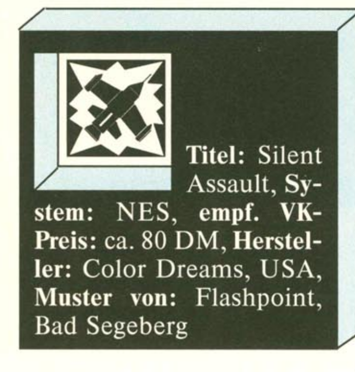
Hans-Joachim Amann

	Mega/Master
Grafik/Animation	**9/7**
Sound	**8/6**
Realitätsnähe	**9/7**
Spaß/Spannung	**9/7**
Preis/Leistung	**9/6**



Oben die mäßige Master-Version, unten die rassige Umsetzung für das Mega Drive.

Begnadete Körper



Titel: Silent Assault, **System:** NES, **empf. VK-Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** Color Dreams, USA, **Muster von:** Flashpoint, Bad Segeberg

Yeeah! Was für eine Backgroundstory! Wie einfallsreich! Geradezu genial! Wollt Ihr sie hören? Also: Es war einmal vor langer, langer Zeit, als ein paar Aliens die böse Großmutter kidnappten, weil sie so eine tiefe Stimme hatte. Doch Rotkäppchen war deshalb ganz schön sauer, da sie von der Alten immer ein paar Mark zugesteckt bekam. Doch glücklicherweise fand Rotkäppchen im Wald eine versteckte Soldatenuniform und jede Menge fieser Waffen. Und so wurde Rotkäppchen zum Rächer der Oma und machte sich auf, die Menschen von den Aliens zu befreien...

'Ne schöne Geschichte, nicht? Aber leider nicht ganz echt - ätsch! Bei SILENT ASSAULT wird nämlich in eine ganz andere Kerbe gehauen, denn in der echten Spielstory haben die Aliens nicht die Großmutter, sondern gleich alle Menschen in ihre Gewalt gebracht - bis auf einen Typen halt, der wie zufällig bis an die Zähne bewaffnet ist und den Invasoren Einhalt gebieten muß. Der daraus resultierende Spielablauf ist jedoch so dämlich wie schon lange nicht mehr. Ich hab' zwar nichts dagegen, wenn der Soldier von links nach rechts läuft, andere Soldaten umnieten, UFOS vom Himmel holen und Endgegner besiegen muß, doch wenn das Ganze so einfallslos abläuft wie bei diesem mißratenen Game von COLOR DREAMS, so wird mir echt übel. Die Aliens am Himmel sehen aus wie wandernder Fliegendreck und bewegen sich auch so, die feindlichen Soldaten und das Heldensprite bewegen sich wie an Krücken, die Backgrounds sehen aus wie die „Color Dreams„ eines Fünfjährigen. Trotz der massiven, wenn auch gehandikapten Feindbewegungen ist das Silent Assault gnadenlos einfach, der Weg zum Endgegner ein Spaziergang.

Ach ja, die Endgegner: Sie sind der Gipfel der Einfalt. Habt Ihr schon mal gegen zwei stehende, unbewegliche Zahnräder gekämpft...?

Weitere Worte zu diesem Spiel oder gar zum Sound spare ich mir, es ist einfach alles schlecht. Ab in den Müller damit! ■

Michael Suck

Grafik	3
Sound	4
Spielablauf	1
Motivation	1
Preis/Leistung	1

Schmalspur-Conan



Titel: Danan, the Jungle Fighter, **System:** Sega Master System: **empf. VK-Preis:** ca. 90 DM, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** Virgin Games GmbH, Hamburg.

Zum nunmehr x-ten Male versucht sich ein muskelbepackter Grobmotoriker, in die Herzen der SEGA-Fans zu prügeln. Unter dem bedeutungsschwangeren Titel DANAN, THE JUNGLE FIGHTER gibt's ein lustloses Schlachtfest, das selbst hartgesottene „Barbaren" sanft einschlummern läßt. Schuld daran ist ein auf „Marschieren" und „Metzeln" beschränkter Spielablauf.

Heldenhaft muß der Spieler seinen Recken durch das Land der Amazonen bringen und einen Propheten namens Niai finden. Bei der Gelegenheit soll er dann auch gleich das „Knife of Light" mitbringen. Die Kapazität seines Hirnes mit diesem Auftrag ausgelastet, macht sich Danan auf den Weg. Unterwegs schaut er mal in ein paar Busch-Hütten hinein, klettert in Grufen hinab oder erforscht Steintempel. Ein paar mutierte Amazonen mit Pfeil und Bogen sowie Killer-Vögel wollen ihm dabei ans Leder. Danan jedoch teilt mit seinem Schwert aus. In alter Barbaren-Art nimmt der Schwarzenegger des Master-Systems natürlich auch die zahlreichen Schätze am Wegesrand mit. Kurz vorm Ziel muß der Knabe dann seinen Mann stehen, denn eine fiese Hexe (?) will ihn mit Blitz- und Feuerattacken niedermachen. Die übliche Endgegner-Keilerei nach der vorherigen Attacke auf das Schlafzentrum des Großhirns.

Mit guter Grafik und nettem Sound versucht man zwar, diesen Stumpfsinn aufzupeppen, doch kommt dadurch auch kein Spielspaß auf. DANAN kränkelt einfach an seiner Uralt-Idee. Für viel weniger Geld gibt's mehr Muskeln satt: „Uns Arnold" auf Video in „Conan an der Bar", „Onan der Barbier", „Mohn für Barbara"... ■

Peter Braun

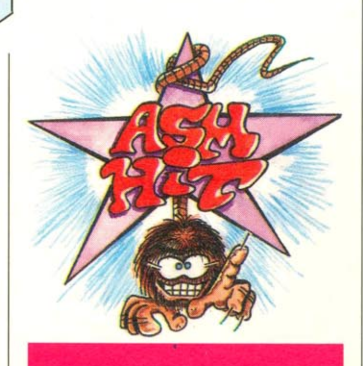
Gafik	9
Sound	6
Spielablauf	4
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Nicht kleckern, sonderen klotzen

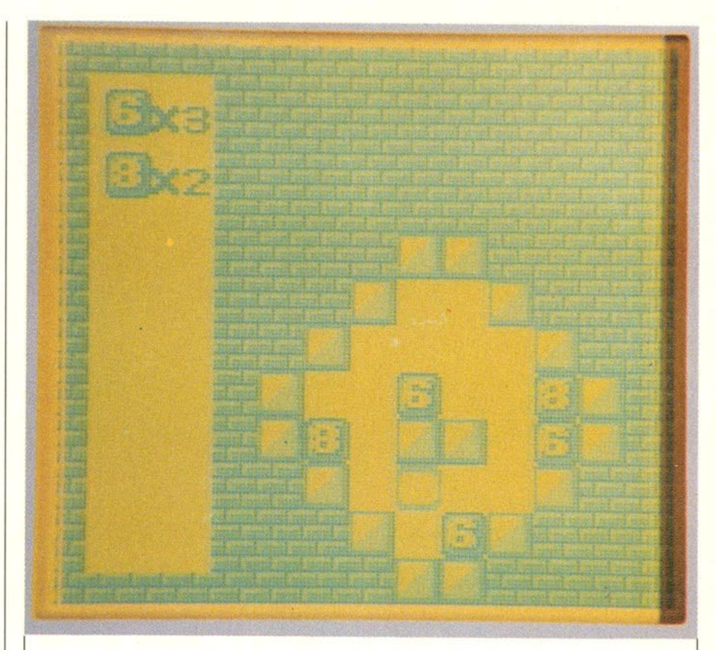


Titel: Puzznic, **System:** Game Boy, empf. VK-Preis: ca. 65 DM, **Hersteller:** Taito, Muster von: **EC Electronics.**

Mit PUZZNIC präsentiert TAITO einen wahren Wolf im Schafspelz. Was wie ein gewöhnliches Geschicklichkeits-Game aussieht, entpuppt sich beim näheren Hinsehen und ersten Anspielen als eine wahre Droge! Dabei ist Puzznic so simpel gemacht, daß selbst ASM-Redakteure das Spiel verstehen: Es geht wieder einmal um Klötzchen – entweder mit Zahlen oder Mustern markiert. Diese Klötzchen liegen in einer Art Höhle und müssen so verschoben werden, daß mindestens zwei Stück über- oder nebeneinander liegen. Dann nämlich gibt's einen Knall, und sie verschwinden – das sogenannte Spielziel. Ein Bild ist beendet, wenn am Ende kein einziger Klotz mehr übrig bleibt. Eigentlich ganz einfach. Wenn es da nicht zwei Gemeinheiten gäbe.



»... entpuppt sich beim näheren Hinsehen als wahre Droge«



Da staunt der Gameboy Klötzchen . . .

Nicht genug, daß die Klötze der Schwerkraft unterliegen und so nicht beliebig verschoben werden können. Nein, auch die Höhlen selbst bieten durch ihre Form (Kuhlen und Mulden) genug Möglichkeiten, sich „festzuspielen".

Während meiner sechsstündigen Testphase war ich allerdings mehr als nur einmal froh darüber, daß man anscheinend beliebig oft im jeweiligen Bild neu starten kann.

Zum fesselnden Gameplay gehört natürlich auch ein betörender Sound (mit Hall!), der über die schlichte, aber zweckmäßige Grafik hinwegsehen läßt. Doch das hat bei *Tetris* genausowenig gestört. Was zählt, ist die Idee. Sie macht hemmungslos süchtig, setzt aber den „Zocker" nie unter Streß! ■

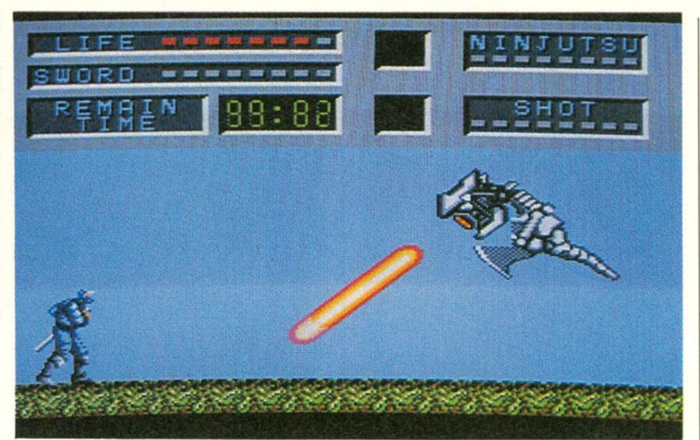
Peter Braun

Grafik	7
Sound	9
Spielaufbau	10
Motivation	11
Preis/Leistung	11

Gehemmter Straßenkämpfer



Titel: Cyber Shinobi, **System:** Sega Master, **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Sega, **Muster von:** Virgin, Hamburg.



Ninjitsu und kein Ende: *Shinobi*, *Super Shinobi* und – weil es so schön war und ähnlich klingt – gleich noch CYBER SHINOBI fürs Sega Master System.

Sega hat sich deutlich bemüht, Nicht-Besitzer des großen Bruders Mega Drive zu trösten.

Auch der jüngste Fernost-Sproß bedient sich großstädtischer Straßenschluchten und dramatischer Dachsprünge. Schön große Figuren, zweckmäßige Hintergrundgrafik und Gegner mit steigender"Überzeugungs„-, sprich Schlagkraft – solide Actionkost ohne Überraschungen. Selbst der Sound düdelt programmgemäß fetzig aus dem Lautsprecher. Doch, halt: Wie läuft denn unser Cybersprite durch die Gegend? Schwere Metallrüstung, winziger Neandertaler-Kopf. Der Joystick rührt in tiefem Sirup, ehe sich die Figur zu einer Reaktion bequemt.

So wird das zögerliche Stapfen durch die Technolandschaft trotz Levelwahl bald ermüdend. Kauft Euch also lieber das Original-*Shinobi* – oder *Ilya-Ragout*-Knoblauchpillen ... ■

Eva Hoogh

Grafik	6
Sound	6
Spielablauf	6
Motivation	5
Preis/Leistung	5

Mit Geschrei ins Kampfgetümmel



Titel: Gain Ground, **System:** Sega Master, **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Sega, Muster von: Virgin, Hamburg.

Boden gewinnen heißt es in SEGAS neuem Actionspiel für das Master System. GAIN GROUND ähnelt enfernt *Gauntlet* – kleine Figuren schießen auf ebenso kleine Sprites. Dem Ballern wird die Schärfe genommen, kein Blut fließt.

Jeweils ein aus der Vogelperspektive gesehener Bildschirm entspricht einem Abschnitt. Den müßt Ihr von schießwütigen Gegnern säubern, Extras sammeln und per Ausgang verlassen. Klingt einfach, ist es zunächst auch. Die ersten Bilder ballert man im Nu frei. Später werden die Feindformationen tückischer und robotisch. Nach jeder Lebenseinbuße hinterlaßt Ihr eine Waffe und kommt als anderer Kriegertyp auf die Welt. Witzig ist der „Doppelschuß" des Kämpfers. Auf Tastendruck dreht er Pirouetten und schießt dabei nach links und rechts. Mit Tönen ist das Spiel knapp unterlegt, Sega hat schon Eingängigeres produziert. Fazit: Durchschnittliches, einmal anders dargestellt. Ein vorsichtiger Blick *könnte* sich lohnen. ■

Eva Hoogh

Grafik	7
Sound	5
Spielablauf	6
Motivation	7
Preis/Leistung	7

We all live



Titel: Sea Dragon, **System:** Sega Master System, **empf. VK-Preis:** ca. 90 Mark, **Hersteller:** Sega Enterprises Ltd., Japan, **Muster von:** Virgin, Hamburg.

... in a yellow Submarine, yellow Submarine – genauso schwungvoll wie in dem gleichnamigen Beatles-Streifen geht's auch bei SEA DRAGON zur Sache. Selten nämlich hat das SEGA MASTER SYSTEM ein Ballerspiel dieser Güteklasse gesehen.

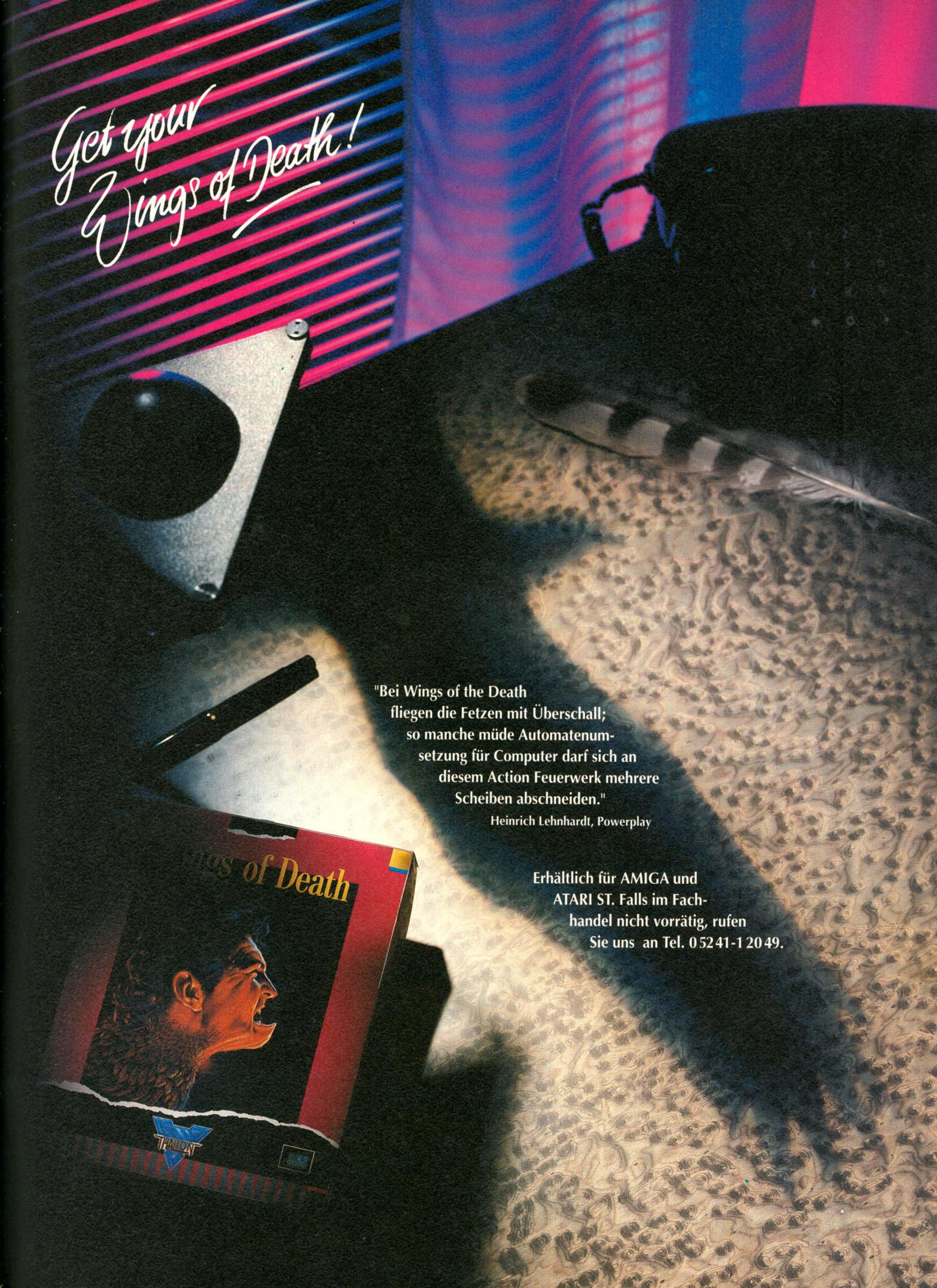
Als Käpt'n eines handlichen U- Bootes könnt Ihr in diesem Game zahlreiche Unterwasserwelten unsicher machen. Den verkappten „Wummfrieds" unter Euch sei gesagt, daß bei Sea Dragon Action pur angesagt ist. Gerade die zahlreichen Aliens setzen dem Spieler schon vom ersten Level an gehörig zu, einmal abgesehen von den haarigen Endgegnern. Zum Glück gibt's eine Continue-Option.

Neben einigem Ballerspaß erwartet Euch ebenso eine ganze Reihe abwechslungsreich gestalteter Levels (verzweigte Unterwasserhöhlen, versunkene Städte etc.). Die Grafik verdient deswegen ohne Zweifel das Prädikat „Extraklasse", vergleicht man Sea Dragon mit anderen Sega-8bit-Spielchen.

Lediglich Scrolling und Sound können da nicht ganz mithalten. Fazit: Unbedingt kaufen! ■

Torsten Blum

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	9


Get your Wings of Death!
"Bei Wings of the Death
fliegen die Fetzen mit Überschall;
so manche müde Automatenum-
setzung für Computer darf sich an
diesem Action Feuerwerk mehrere
Scheiben abschneiden."
Heinrich Lehnhardt, Powerplay
Erhältlich für AMIGA und
ATARI ST. Falls im Fach-
handel nicht vorrätig, rufen
Sie uns an Tel. 05241-12049.
of Death
THALION

SECRET SERVICE

... und nicht zuletzt bedanken wir uns ...

...bei all den treuen Clubmitgliedern, die durch ihre jahrelange, engagierte und, das möchte ich betonen, ehrenamtliche Mitarbeit geholfen haben, aus dem Kegelverein 'Graublau Krespelshausen' das zu machen, was er heute ist: Tabellenzwölfter!" Und nun zu etwas völlig anderem... einer Ankündigung! Ab sofort, meine Damen und Herren, kommen Sie, steigen Sie ein! Eine schnelle Fahrt, eine schöne Fahrt! Ein echtes Erlebnis, an das Sie sich noch lange erinnern werden! Ansonsten war gestern Mittwoch, und jetzt ist so ungefähr 11 Uhr und Zeit, daß ich diesen Text endlich zu Ende schreibe – ist ja nicht auszuhalten. Ach so, die schnelle Fahrt, ich vergaß...

Ab der nächsten Ausgabe verlosen wir unter allen Tip-Einsendern 10 Originalprogramme (kein Schund!). Der Einsender der von uns für am besten befundenen Tips (hierbei fallen Umfang, Aufmachung und allgemeiner Stil ins Gewicht) erhält zusätzlich zwei Originale plus einen Sonderpreis (was uns gerade in die Finger kommt)! Bitte vergeßt nicht, Euer System anzugeben! Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.

Die Adresse für Eure Post lautet: Mühls Jubel-Lotterie, Postfach 870, 3440 Eschwege oder ASM, Secret Service, Am Stad 35, 3440 Eschwege. Wenn Ihr noch Fragen habt, wendet Euch an die zuständige Polizeidienststelle oder laßt es bleiben.

ÜBERSICHT

Eine Übersicht über kommende Attraktionen, das ist eine Sache, die es schon 1000mal gab. Eine Übersicht vergangener Dinge ist da (bei uns) schon was ganz anderes. Weil's einfach besser ist, kommt hier ein bißchen Überblick über die Highlights des Secret Service ab Ausgabe 1/89. Hurra, Jubel, Böller!

BEAST II

Den Cheat zu BEAST II kennt wahrscheinlich sowieso schon jeder; trotzdem sind wir Lumpen genug, ihn nochmal abzudrucken. Also, alles ganz einfach. Man geht ganz zu Beginn des Spiels nach rechts, bis man zu dem primitiven Brückenwächter kommt. Ihn befragt man nach *TENPINTS* und kassiert dafür unendliche Energie. - *Jörg Rabe*

THE PLAGUE

Ein Cheat zu THE PLAGUE: Beim Laden die linke Maustaste gedrückt halten und den Feuerknopf drücken. Jene Aktion bringt einem unendliche Leben ein.

P. Philipp

NEWZEALAND STORY

Und *TRY CHEATING* geht doch! Man nehme einmal die C-64-Version von NEWZEALAND STORY und drücke irgendwo im Spiel oder in einem Menu oder bei *Game Over* oder abends gleichzeitig auf alle Tasten, die in *TRY CHEATING* vorkommen (inklusive *Space*). Bei Betätigung vom 'Pfeil nach links' sollte man von nun an einen Level weiterkommen. Wollen wir's hoffen!

Oliver Lindau

PLAYER MANAGER

Ich hab' hier ein paar Tips zu dem Spiel PLAYER MANAGER gesammelt, wobei die Betonung auf *Manager* liegt.

- Verteidiger mit einer Aggressivität von über 130 stellen ein großes Sicherheitsrisiko dar. Auch bei gutem Tackling kann es sehr leicht zu Elfmetern führen.

- Stürmer, die langsamer als 130 sind, kann man getrost vergessen, auch wenn sie über exzellente Schußfähigkeiten verfügen. Viel zu leicht verliert so ein Spieler den Ball und kann somit seine Stärken nicht ausspielen.

- Generell gilt, daß Spieler mit schwacher Ausdauer (unter 120) vor allem in der zweiten Spielhälfte zu vergessen sind.

- Die Mittelfeldspieler sind so ziemlich am unwichtigsten. Auch wenn ein Spieler 190er Pässe schlagen kann, wird er Fehlpässe produzieren, weil das Programm nicht berücksichtigt, ob ein gegnerischer Spieler im Weg steht. Also, spart bei den Mittelfeldspielern.

- Im allgemeinen kann man sagen, daß „Schnelligkeit", „Ausdauer" und das Können die ausschlaggebenden Faktoren sind.

- Wenn man in der ersten Division spielt und über genügend Geld verfügt, so hat man nur in einer einzigen Woche während der ganzen Saison die Chance, einen Spitzenspieler zu kaufen, nämlich der ersten. Spieler mit einem Wert über 250 K sind nach der ersten Woche total vergriffen. Daher gleich in der ersten Woche zuschlagen, und zwar ohne um den Preis zu feilschen, weil bei einer Ablehnung der Spieler in derselben Woche nicht mehr umworben werden kann, und somit verloren ist. Also nicht den großen Geschäftsmann markieren, um den Spieler billiger zu bekommen, sondern lieber mehr zahlen, aber auch mehr punkten.

- Falls sich ein Spieler in seiner gegenwärtigen Position nicht wohlfühlt, sollte man ihm den Gefallen tun und ihn umschulen, was allerdings keinerlei Auswirkungen aus seine Verwendbarkeit hat. Man kann zum Beispiel ohne weiteres einen Stürmer im Mittelfeld einsetzen ohne ihn zuvor umgeschult zu haben. Derjenige Spieler wird sich auch sicher nicht über seine Position beschweren, ganz einfach deswegen, weil das Programm nicht wissen kann, ob die Nummer 8 in ihrem Taktik-Konzept von einem Mittelfeldspieler oder einem Stürmer getragen wird. Man kann somit jeden Spieler auf jeder Position einsetzen, ohne daß dieser gleich wieder meckert.

- Probieren geht über Studieren!!!

Man sollte auf alle Fälle neu erworbene Spieler auf mehreren Positionen ausprobieren, um zu sehen, wie er dort zur Geltung kommt. Die Spieler verhalten sich sehr oft auf ein und derselben Position völlig verschieden. Es gibt zum Beispiel Flügelstürmer, die fast immer nur mit hohen Flanken agieren oder solche, die einen freistehenden Spieler anspielen oder aber die Egos, die sofort auf das Tor knallen. Wie sich nun ein Spieler auf der und der Position verhält, ist nicht aus seinen Werten zu lesen, sondern kann nur durch simples Ausprobieren herausgefunden werden.

- Vor oder nach einer Woche mit einem Cupspiel sollte man seiner Mannschaft eine Pause gönnen.

- Nicht jeder teure Spieler ist sein Geld wert. Hat man so einen Spieler eingekauft und möchte ihn wieder loswerden, sollte man warten bis er 22 (23) Jahre alt ist und verkauft ihn dann, weil bis dahin sein Marktwert beträchtlich gestiegen ist (gilt hauptsächlich für Spieler, die man im Alter von 18 Jahren von über 250 K gekauft hat).

- Nur 18-, 19- und 20jährige kaufen. Alte Hasen haben zwar exzellente Fähigkeiten, sind aber nicht mehr steigerungsfähig und somit nach 2 bis 3 Saisons uninteressant.

- Jeder, der ein guter Trainer und Manager sein will, muß sich natürlich jedes Match ungekürzt ansehen, um so alle Schwächen erkennen zu können.

- Wenn man eine neue Taktik entwirft, sollte man auf folgende Punkte achten:

- extrem defensives Spiel bringt kaum den gewünschten Erfolg.

- die totale Offensive endet meistens in einem Debakel.

- man sollte die Taktik so gut wie möglich der Mannschaft anpassen. Das heißt, daß man langsamere Spieler kürzere Wege zurücklegen läßt, schnelle Spieler vor allem über weite Strecken über die Flanken kommen läßt etc.

- den besten Torjäger läßt man am besten nicht durch die Mitte kommen, weil nur allzu oft der Torwart richtig steht, sondern über die Flanke. Die meisten Treffer fallen nämlich aus einem sehr schrägen Winkel, bei dem der Torwart meistens chancenlos ist. Allerdings sind nur wenige Stürmer in der Lage, auch mehrmals ins Schwarze zu treffen (bei Werten über 165 wird's heiß).

- Wenn sich der Ball im gegnerischen Strafraum befindet, sollten sich zwei oder drei Spieler bis unmittelbar vor der Torlinie postieren, um so abstauben zu können (sehr wirkungsvoll).

- Die Wege der Spieler sollten sich nicht kreuzen, da so unnötig Spielraum dem Gegner überlassen wird.

- Die Außenverteidiger sollten über eine große Schnelligkeit verfügen, während die (der) Innenverteidiger ein hohes Maß an Können vorweisen können sollten.

- Den Libero sollte man ziemlich weit hinten stehen haben, um einen Durchbruch des Gegners somit abzufangen.

- Verteidiger, die einem Stürmer hinterherlaufen, haben keine Chance an den Ball zu kommen, also lieber die gesamte Verteidigung etwas weiter hinten stehen lassen, um ihnen die Möglichkeit zu geben, den Ball von vorne oder von der Seite abzunehmen.

- Offensive Außenverteidiger mögen in der Realität sehr wirkungsvoll sein (A. Brehme), aber im Spiel nicht.

Gerald Zaynard

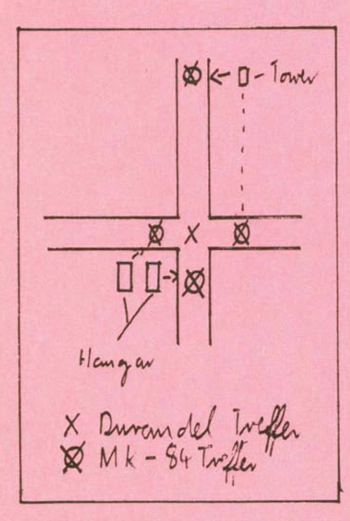


Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die längst fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

FALCON F-16

Maverick und I.C.S. schaffen bei FALCON F-16 die Mission *Double Dragon* nicht und hätten gern die genaue Beschreibung des Lösungsweges. Anhand der beigefügten Karte könnt Ihr die fehlplazierten Bombenabwürfe der erfolglosen Piloten ersehen.



Zu LEGEND OF FAERGHAIL (Amiga) hat Christian aus Vöcklabruck folgende Fragen: Was kann man mit dem Spaten anfangen, den man in der Zwergenmine findet? Wie heißt das „Ding", nach dem einen der Erdelementar fragt? (Das Ding, das tausend Wunden schafft,) Wie kann man die Lichtstrahlsperre umgehen? Welches Losungswort erwartet der Zwergenschmied? Welches Losungswort erwartet der Zwergenwächter? Was macht man bei dem steinernen Halblingskrieger, den man nach der Zwergenmine in der Wildnis trifft? Wie kommt man in den Vulkan, ohne die Tür zu sprengen? Wie kann man im Vulkan den Lavasee überqueren? Was muß man im Tempel der Drachendiener dem Feuerelementar antworten, das da wissen will, was sich zwischen ihm und seinem Gegenteil befindet? Wie kommt man im Schloß an den linken Finger des schlafenden Schloßherrn? Wie kann man in die Nischen mit der Truhe gelangen, vor denen ein Schild mit der Aufschrift „Nur für den Schloßherrn!" angebracht ist? Was muß man dem alten Veteran (Skelett) geben, der einen „Schluck" haben will? Was kann man mit der „Paniktrommel „und dem „Antimagie-Ring" machen?

FIRE AND BRIMSTONE

M. Haase hätte ganz gern Tips und einen Cheat für das Amiga-Game FIRE AND BRIMSTONE.

SIERRA-ONLINE ADVENTURES

Mr. X hat ein paar Fragen zu diversen Sierra-Online Adventures:

LARRY 1: Wie bekommt man den Fahrstuhl im Casino auf?

LARRY 2: Wo befindet sich im Flugzeug der Exit und wie bekommt man ihn auf?

LARRY 3: Wo bekommt man die Urkunde, die CHERRY TART verlangt, wenn man ihr das Land gegeben hat, oder was kann man sonst tun? Wie kommt man auf die Bühne im *Comedy Hut*?

SPACE QUEST II: Wie kann man die zwei Männchen auf sich aufmerksam machen, damit man aus dem *canyon* kann, wenn man zuvor durch den Tunnel mit dem *gem* gewandert war?

POLICE QUEST I

POLICE QUEST I: Was muß man als nächstes machen, wenn man die Pistole im Hauptquartier abgegeben hat?

LEGEND OF THE SWORD

Andreas aus Neuss möchte auch einiges wissen: Wie kann man bei LEGEND OF THE SWORD die *mud beasts* töten? Wo findet man den *Magic Wand*, von dem der weiße Elch berichtet? Wie kann man seine Energie erheblich auffrischen?

TAE JETSON

Auch bei THE JETSONS hat Andreas einige Schwierigkeiten. So möchte er gern wissen, wie man zu mehr Geld kommt (wer möchte das nicht?), um sich ein Fahrzeug kaufen zu können? Außerdem bleibt ihm immer die Uhr auf 10:30 stehen, und er findet den Grund dafür nicht.

MYTH

Schließlich weiß A. bei MYTH (*Magnetic Scrolls*) nicht, wie man in die Burg auf der anderen Seite des Styx kommt.

THE JETSONS

Time, der einen Amiga besitzt, hätte ger die Komplettlösung zu THE JETSONS.

TREASURE ISLAND DIZZY

Weiterhin wird er bei TREASURE ISLAND DIZZY immer von einem Stein überrollt, wenn er das goldene Ei aus dem Inka-Tempel stehlen will. Wer hilft ihm weiter?

LEGEND OF BLACKSILVER

Margrit, die bei LEGEND OF BLACKSILVER jetzt Ratgeberin des Königs ist hat *Taragas* gefunden und getötet. Da sie sich (als Spielfigur natürlich) noch weiter umherbewegen kann, fragt sie sich und Euch: „Ist das Spiel zu Ende, oder was?"

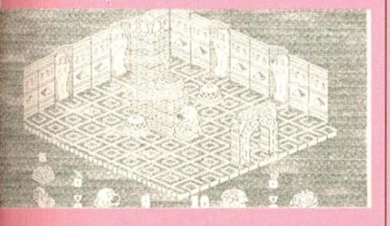
GUILD OF THIEVES



P. Hildebrand hat uns ein (altes) Lied von seinem Leid bei der GUILD OF THIEVES zu singen. An folgenden Fragen droht er zu verzweifeln: Wie bekommt man die *Lute*? Wie kommt man aus dem Sumpf? Wie kommt man an den Honig, ohne gestochen werden? (Das frage ich mich auch immer?) Wie öffnet man die undurchsichtige Schachtel im weißen Raum?

HEAD OVER HEELS

Klaus W. aus B. hat zwei Fragen zu dem „ziemlich alten, aber dennoch fantastischen" Spiel HEAD OVER HEELS: Wie kommt man zu den beiden Kronen, die Ihr in den folgenden *Hardcopies* sehen könnt?





Wie erreiche ich von diesen beiden Räumen den jeweils nächsten?





Y'S

Dr. Avalanche hat noch eine Frage zu Y's: Er/Sie/Es möchte wissen, wie man zu dem Obergegner im Tempel gelangt, und ob das irgendwas mit den Goldstatuen zu tun hat.

STAR-FLIGHT 1

Kurz vor Redaktionsschluß hat uns auch noch ein Hilferuf aus dem All erreicht; er stammt von Jens B., der mit Amiga-STARFLIGHT 1 zur Zeit auf dem Planeten *Sphexi* mit den Systemkoordinaten 132/165 ist, wo er verzweifelt nach der *Chrystal Orb* sucht. Wer eilt zu seiner Rettung herbei?

KING'S QUEST III

Tilman möchte bei KING'S QUEST III den Magier loswerden, damit man magische Sachen bei sich tragen kann, ohne gleich getötet zu werden. Wie geht das? Oder soll man etwa alles während der Reise des Magiers schaffen?

BUBBLE BOBBLE

Flo hat einen dringenden Notfall in Sachen Bubble Bobble anzumelden; er benötigt noch einen Cheat oder Tip, mit dem er über den 96. Level hinauskommt.

HILLSFAR

Henning aus Wunstorf meldete sich bei uns von HILLSFAR, mit einem frustrierten Hilferuf, weil er nach zwölf Besuchen im Geisterhaus zwar Ruhm und Ehre erlangt hat, was ja auch schon ganz schön ist, seinen Auftrag aber, nämlich das Auffinden des Jugendfreundes der Prinzessin in einem Geheimraum des besagten Hauses, konnte er noch nicht lösen. Wer weiß, wo sich der Schlingel versteckt hält?

SPACE QUEST

Poldy ist auf seiner SPACE QUEST I auf kleinere bis größere Schwierigkeiten gestoßen. Er fragt Euch deshalb, ob Ihr wißt, wie man mit dem Raumschiff abhebt, das er sich in *Ulence Flats* gekauft hat, und in das er sich zusammen mit dem Roboter hineingesetzt hat? Und wie kommt man, nachdem man den Selbstzerstörungsmechanismus am *Star Generator* ausgelöst hat, aus dem Deltauer Schiff wieder raus?

MANIAC MANSION

Ralph kann's nicht lassen, MANIAC MANSION zu spielen, und hat also noch einige Fragen offen: Er hat das Spiel bereits mit Syd und Bernhard durchgespielt, würde aber gern wissen, ob es auch mit anderen Charakteren klappt. Mit Syd und Michael hat er einige Probleme. So bekommt er zum Beispiel den Tresor in Ednas Zimmer nicht auf, in dem die Viertel-Dollar-Münze steckt, die er für einen Automaten zur Ermittlung der *High-Scores-Codes* benötigt. Unter dem Tresor sind gekritzelte Zahlen zu sehen, die aber zu klein sind, um sie entziffern zu können. Wie vergrößert man diese nun? Oder muß man sie fotografieren, damit man sie zusammen mit Michael bearbeiten kann, der offenbar zu diesem Zeitpunkt nicht anwesend ist? Wenn ja, wo steckt dann der Fotoapparat? Ist Ralph hier vielleicht in eine Sackgasse geraten?

HOSTAGES

Der Dietmar K. hat ebenfalls einen Beitrag zur *Hint-Hunt*-Fragen-Ecke: Wie seilt man sich bei HOSTAGES in ein Fenster rein? Wie besiegt man bei P-47 die letzte Kanone vom Zug im ersten Level. Er kann soviel ballern wie er will, sie geht nicht kaputt. Gänzlich von Skepsis geschüttelt fragt er, ob sein Spiel kaputt ist? Wie kommt man bei TWINWORLD im 2. Level an den gelben Schlüssel direkt am Levelanfang.

ELITE

Martin aus Eschwege (jawohl!) entfernt sich momentan von seiner vertrauten Umgebung mit der guten alten *Cobra-MK3* aus ELITE. Er, dem seine *ganzen* Freunde auch nicht weiterhelfen konnten, fragt jetzt Euch mal wieder, wie und wo man einen Auftrag bekommen kann. Vielleicht kann das ein alter Elite-Freak nochmal ganz detailliert darstellen!?

KING'S QUEST II & BUREAUCRAZY

Auch Sönke möchte mal eine Frage zu KING'S QUEST II an die Freak-Gemeinde richten. Hier ist sie: Was mache ich, wenn ich in dem Land hinter den drei Türen angekommen bin?

Klaus-Dieter aus H. will uns mit einer Frage zu einem bürokratischen Thema, nämlich BUREAUCRAZY von *Infocom* belasten. Er weiß nicht, wie man am Flughafen vom *Omnia Gallia*-Schalter zum *Air Zalagasa*-Schalter kommt. Also, wer hilft Klaus-Dieter?

... und ein paar Antworten

PLANETFALL

Das Alien, das Euch in der Ausgabe 8+9/ 90 nach ein paar Tips zu PLANETFALL gefragt hat, kann sich nun freuen, denn Klaus-Dieter hat sich seiner erbarmt:

1.) Man muß vor Betreten der Rettungskapsel nur bis zur Explosion warten.

2.) Die dunklen Räume kann man nicht erleuchten.

3.) Gegen Ende öffnet sich hier ein Durchgang.

4.) Floyd stirbt auf jeden Fall.

5.) Zuerst muß man im *Planetary Defense Room* das beschädigte *Board* auswechseln und im *Course Control Room* den *Bedistor* austauschen. Jetzt liest man im *Computer Room* den Ausdruck und merkt sich die Nummer der *malfunction section*. Als nächstes läßt man sich von Floyd die Karte aus dem *BioLab* holen (siehe 4). Dann gibt man im *Miniaturisation Booth* den o.g. *sector* ein (*Type* ....). *Strip near y*: Hier braucht man den *Laser* und die neue *batt (dial* am *Laser* auf 1 stellen!); *relay* betrachten und auf *speck* feuern, bis *es/er* entfernt ist; danach *dial* auf 6 stellen, *Save*.

Middle of strip: Auf Monster feuern bis der *Laser* heiß ist, dann *„throw laser at the monster"*. Durch die *station* gelangt man jetzt ins *BioLab*, hier die Maske aufsetzen *Save*, und roten Knopf drücken (eventuell mehrmals). (Die nächsten Züge müssen genau durchgeführt werden, sonst wird man von den Mutanten erwischt!) Dann Tür öffnen, *west*, Tür öffnen; 2x*west*, Tür öffnen, 3x*west*; 2x (!) *south. Am ryo-levato Press button*, 3x warten, das Spiel ist gelöst.

6.) Das Tagebuch dient nur zur Unterhaltung.

Klaus-Dieter Hartwig

STARFLIGHT

Für Musel und Mr. Kanister, die in der ASM 8+9/90 eine Frage zu STARFLIGHT hatten, sehe ich eine kleinere Investition in nächster Zeit voraus. Mein Informant hat nämlich folgendes mitzuteilen: Die Lösung ist ganz einfach! Man gehe lediglich in einen Computerladen und kaufe sich ein Original Starflight-Programm. Nun besitzt man ein Rad, mit dem man die Fragen beantworten kann, und schon stört die Weltraumpolizei nicht mehr, denn man bewegt sich nun auf einem legalen Pfad!!! (Amen).

Auch die zweite Frage von Musel und Mr. Kanister können wir mit einer – allerdings etwas ausführlicheren – Antwort bedienen. Hier ist ein Lösungsvorschlag für die *Tankbuster Mission* vom F-16 COMBAT PILOT:

Waffenwahl für *Tankbuster*: An den äußersten Seiten der F-16 werden je eine *Amraam AIA-120A* geladen. An der zweiten Ladestelle von links außen werden je eine *AGM-65D Maverick* geladen. An den übrigen Ladestellen der Flügel werden zu je drei *AGM- 65D Maverick* geladen. Da wir mit dem *Lantirn*-System besser zielen können, laden wir dies' auch gleich. Wenn es nicht vorhanden sein sollte, empfehle ich, im *Met-office* das Wetter auf Nacht zu stellen, dann wieder in die Waffenwahl zu gehen, um erneut ein *Lantirn*-System zu laden. Um einen Treibstoffmangel zu unterbinden, sollte ein Außentank am unteren Teil des Flugzeugs angebracht werden. Planung: Für den Anflug des/der Ziele(s) sollte ein direkter Flug erfolgen, da die feindlichen Bodentruppen sich auch bewegen. Man sollte versuchen, so schnell wie möglich anzukommen, ansonsten müßte man noch die feindlichen Bodentruppen suchen, und das kostet Treibstoff.

Der Flug: Der Flug sollte möglichst in Bodennähe stattfinden, da der feindliche Bodenradar einen Abfangjäger und *SA-Missiles* zur Bekämpfung eines feindlichen Flugobjektes einsetzt. Ich fliege immer in ca. 450 Fuß, da man ab 500 Fuß vom Bodenradar erfaßt wird, und man unter 400 Fuß von Bodenobjekten getroffen werden kann. Berge und Brükken sollte man umfliegen!

Zieleinstellung und Abschuß: Zur Zielwahl sollte man im linken *MFD* den *zoom thermal image* einstellen. (Das ist das leere Fenster, das auftaucht, wenn man das *MFD* einstellt.) Im mittleren *MFD* sollte das *ground-target-ranking* sein, um das Ziel auszuwählen, und im rechten *MFD* sollte das *Primary Flight Data* angewählt sein (Das ist die Anzeige mit *IAS, ALT, VSI, HDG* und dem *Fuel*). Damit sollten Höhe, Geschwindigkeit, Flugrichtung, Fallwinkel und der Treibstoffstand immer beachtet werden, denn so etwas kann lebensnotwendig sein.

Heimflug: Zum Rückflug schaltet man in der *CNI*-Datenverbindung (oberes Fenster über dem mittleren *MFD*) den Modus A ein, um sich dort den nächstliegenden Flugplatz zur Landung zu suchen.

Jörni kann seine(n) Drachen wieder steigen lassen, denn Udo hat die nötigen Tips zu DRAGON WARS parat:

1.) Der Drache rückt den *Gem* raus, wenn man einen Heilzauber anwendet.

2.) *Zaton* liegt im *Mystic* begraben (Grabstein) und läßt sich mit dem *Soul Bowl* wieder zum Leben erwekken. Wie man *Lanac'toor* wieder zum Leben erweckt, möchte ich auch gern wissen.

3.) Nun was zu den *Magic-College* Durchgängen:

Raum 1: Eis-Zauber anwenden (*Ice- Chill*); Raum 2: Feuerzauber anwenden; Raum 3: *Cloak Arcane* anwenden (macht unsichtbar); Raum 4: Niedermähen ohne Zauber! (Wie unfein!); Raum 5: *Soften Stone* schmilzt den Stein weg; Raum 6: Einfach ignorieren und ab durch die Tür (Zauber ist nur 'ne Illusion; Raum 7: Man sahne seine Belohnung ab! (Drei Gegenstände stehen zur Wahl; will man alle, muß man eben nochmal durch's *College* und die anderen Stück für Stück holen!) In der *Dwarven Clan Hall* kann man den *Clan* wieder zum Leben erwecken, indem man die versteinerten Zwerge mit *Soften Stone* wiederbelebt, außerdem ist der Schmied eine Zwischenstation auf der Suche nach dem *Freedom-Sword*, das man folgendermaßen findet: In *Mud Toad* das Loch stopfen, wo der Schlamm rausläuft (*Create wall*); bei den Priestern die *Golden B. kassieren und mit diesen zu Irkalla gehen.*

Magan Underworld auf *Isle of Woe*. Hier braucht man den *Silver Key*, den man von *Nergal* auf *Necropol* bekommt, wenn man ihm *Mushrooms* gibt, die wiederum im *Mystic Wood* wachsen. Man befreit nun die Göttin, nimmt den Trank, mit dem man unter Wasser atmen kann und holt sich erstmal den Schädel aus den *Sunken Ruins*. Dann geht's zurück zur Dvarven Clan Hall, wo man dem Schmied (*Forge*) den Schädel (*Skull*) gibt. Jetzt muß man nochmal zur *Isle of Woe* und das Schwert holen (Ob das jetzt alles nötig war? Siehe Freeport-hehehe!).

Udo-Behm-Dores

BUDOKAN

Damit CGA Atzbach an dem Fritzen mit der Sichel bei BUDOKAN vorbeikommt



(ASM 8+9/90), gibts jetzt einen Tip von Steffen: Die „Sichel" heißt *Kusan Gama* und ist nur mit *Nunchaku* zu besiegen. Dabei sollte man den Gegner immer auf Distanz halten und selbstverständlich auch alle Schläge abwehren!

BATMAN THE MOVIE

Auch die Frage zu BATMAN, THE MOVIE aus der ASM 10/90 kann Steffen beantworten: während das Bild weiterscrollt und Joker flieht, sollte der *Baterang* nach rechts oben geworfen werden. *Steffen Otto*

RINGS OF MEDUSA

Die *Magic Hunters* haben auch einen *Hint* für RINGS OF MEDUSA übrig: Wenn man eine Armee besitzt, sollte man zwei Tage vor Monatsende seine ganze Armee in eine Kaserne stellen.

POLICE QUEST II

Damit keiner unserer Leser mehr im Park von *Bains* erschossen wird, es geht hier selbstverständlich um POLICE QUEST II, hier ein kleiner Tip: Im PD geht Ihr zum Schießstand und gebt einige Schüsse auf die Zielscheibe ab (F6, F8 und F10). Nun gebt Ihr *view* und *look target* ein. Jetzt erscheint die Mitteilung *Your gun is shooting low and to the right.* Mit *adjust gun* könnt Ihr die beiden Schrauben der Pistole (*elevation screw* für hoch-tief, und die *windage screw* für links-rechts) mittels der *Cursor*-Tasten verstellen. Hat man dies gemacht, gibt man erneut einige Schüsse auf die Zielscheibe ab und gibt wieder *view* und *look target* ein. Entweder erhält man nun 5 Punkte (in diesem Falle dürfte *Bains* kein Problem mehr sein) oder die erneute Mitteilung, daß die Pistole nicht richtig schießt, erscheint. In diesem Falle sollte die ebengenannte Prozedur wiederholt werden, und zwar solange, bis die Pistole richtig funktioniert.

Edgar Briggs

PROJECT FIRESTART

Der, der da Christian heißt, und uns in der ASM 6+7/90 von seinen Problemen mit PROJECT FIRESTART berichtet hatte, hat bald keine mehr (Wetten?): Das graue Monster der 2. Generation wird man nämlich los, indem man es in den Oxygen-Raum lockt, nachdem man das Ventil geöffnet hat. Man kann es aber auch in den radioaktiven Raum locken, wobei man aber vorher den Bleimantel nach oben gezogen haben muß. Man sollte sich in einen der beiden Räume um ca. 13.22 begeben, da das weiße Monster um 13.23 schlüpft.

Holger Kuhn

ANAC

Und nun zum Radio: das Radio ist in der vierten Etage. Es erscheint aber erst, nachdem das graue Alien getötet wurde und *Anac* den Strom abgeschaltet hat (Vor'm Funken dann den Strom wieder einschalten!).

Sascha Probst

MAGIC HUNTERS

Die *Magic Hunters* wollen hiermit *Ryder* die Adresse von *Joe's Bar* zukommen lassen, welche für das Spiel DEJA VU offenbar von gewisser Bedeutung ist: *Joe's Bar* liegt in der *Peoria Street, Appartment 1212 West End St., Haus 5205 Kedzie.* Außerdem haben sie auch die Adresse von Doctor B.:(?), *934 West Sherman.* Und, *last not least* die Adresse von Missis Sternwood: *626 Aubeirn Road.*

Magic Hunters

WONDERBOY IN MONSTERLAND

Auch dem namenlosen X kann geholfen werden, denn Sascha Reith hat einige Antworten auf seine Fragen zu WONDERBOY IN MONSTERLAND (Sega Master) in der ASM 2/90: Die Flöte gibt's bei Cathrine. Ihr gibt man den Brief, den man in der Geheimtür in *Level 2* von dem *Vampire Lord* bekommt. Das Sternamulett bekommt man nur, wenn man die Flöte hat. In *Pororo* geht man auf den Tower und spielt diese. Dann geht man weiter nach rechts bis zum *Castle.* Dort reingekommem, besiegt man den *Red Knight.* Mit dem Fahrstuhl geht's bis zur Tür, wo man anklopfen sollte. Das Heldenabzeichen gibt's folgendermaßen: Wenn man das zweite Mal ins Wasser muß (*Level 9* glaube ich), geht man zur Tür wie in *Level 4* und kauft sich solange Extras, bis der Laden geschlossen wird. Danach klopft man nochmals an und bekommt das Abzeichen. Die Glocke kriegt man bei der Wahrsagerin in *Level 12.* Wenn man jedoch den *Ruby* nimmt, hat man den Drachentöter.

Sascha Reith

UNINVITED

Frank Lohmann hat noch eine ausführlichere Beantwortung auf die anonymen Fragen zu UNINVITED, die in der Asm 8+9/ 90 schon einmal kurz behandelt worden sind: Wie öffnet man die Tür zur Kapelle? Die Hunde vor der Tür verjagt man mit dem Zauberspruch, der es blitzen läßt: *Instantum Illuminaris Abraxas.* Man spricht ihn aber nicht gegen die Hunde aus, die einen sonst zerfleischen, sondern gegen die Tür. Was einen nun im Inneren der Kapelle und im Labyrinth erwartet, hattet Ihr schon mal in ASM 9/88 und 1/89, sogar mit Karte des Labyrinths. Also in Kurzform: Zum Kopf der Kapelle sagt man „Specan Heafod Abraxas", nimmt den großen Leuchter, zündet ihn an und geht durch die hintere Tür.

Im Labyrinth geht man an den Abzweigungen links, rechts, links, geradeaus, rechts, geradeaus, rechts und kommt zu einem Grabstein in Form eines Kreuzes. Die Blumen legt man vor dem Stein nieder und geht durch den entstehenden Durchgang. Der Schlüssel aus dem Stuhl öffnet die Käfige. Der Vogel kommt in den mitgebrachten offenen Käfig. Wenn man weitergeht und dem runden Monster gegenübersteht, öffnet man den Käfig und steckt die Gemme ein. Dann braucht man nur noch den Weg zurückzufinden. Wie öffnet man die Tür im Büro? Natürlich mit dem Schlüssel, den der kleine Kobold hat. Wie fängt man den kleinen Kobold? Das ist kompliziert: Bevor man in die Kapelle geht, sollte man erst noch ins Gewächshaus gehen und dort den Blumentopf mit den trockenen Erdresten gießen. Wenn man später mit der Gemme aus der Kapelle wieder herauskommt, findet man in dem Blumentopf eine Pflanze mit schönen großen Früchten. Die Früchte nimmt man mit. Nun geht man zum Magisterium. Die Gemme aus dem Labyrinth hinter der Kapelle paßt in die Öffnung über der Tür des Magisteriums und öffnet sie. Drinnen steht

man einem Dämon gegenüber, der sich mit der Frucht bestechen läßt. Man geht in das Laboratorium und öffnet den Wandsafe mit den Elementarzahlen von *Gold, Silver and Mercury – together they form a key*: 79-47-80. Im Safe ist eine Keksdose, die man mit der Axt öffnet. Drinnen ist, was sonst, ein Keks. Jetzt geht man zurück ins Haus, legt den Keks im Tropenraum auf den Boden und wartet, bis der kleine Kobold kommt. Der nimmt den Keks und läßt den Schlüssel liegen, den man sich dann sofort schnappen sollte. Mit dem Schlüssel geht man zurück ins Laboratorium, öffnet die Falltür und springt runter. Von dort aus geht man in die vereiste Höhle, schmilzt das Eis mit dem Stern (*In fire it freezes, in ice it burns*) und geht durch den entstandenen Eingang in die nächste Höhle. Hier findet man den Körper des großen Bösewichts, den man sofort in den tiefen Schacht wirft, bevor er erwacht. Hinter dieser Höhle führt eine Treppe hinauf zu einer Tür, die man mit dem Schlüssel öffnen kann. Jetzt sitzt man wieder im Arbeitszimmer hinter dem Eßzimmer. Von hier aus sind es bis zur Lösung nur noch ein paar Schritte, darum noch zwei Tips: Wenn man sowieso im Badezimmer ist, wäre ein Bad nicht schlecht. Und daß man Vampire mit einem Kreuz erledigt, ist ja wohl klar, oder? Das war's! Vielleicht hilft's ein paar Leuten weiter.

Frank Lohmann (Besten Dank, Frank!)

SPIDERMAN

Ein weiterer ehrenwerter *Brother of Mercy* erbarmt sich eines treuen Lesers (John J.), der bei SPIDERMANN ein bißchen in den Seilen hängt (oder besser Spinnfäden?): Um das Netz herzustellen, begibt man sich in den Aufzugschacht, geht ganz nach oben ins *Penthouse* (ggf. vorher *push elevator* eingeben), zerreißt das Bild und begibt sich mit der *partial web formula* und den *exotic chemicals* ins Labor. Dort gibt man *mix* ein und erhält so das Netz. Vorsicht! Man sollte zu diesem Zeitpunkt keine anderen Chemikalien dabeihaben! Den Ventilator (*Fan*) kann man wie folgt hinter sich bringen: Man schießt fünfmal mit dem Netz auf ihn (*shoot web at fan*), wodurch er soweit verlangsamt wird, daß man ihn mit einem gezielten *shoot web at button* ganz ausschalten kann. Man kann ihn nun ganz normal passieren.

Mathias aus 0531

ALEX KIDD III-HIGH TECH

Auch einen Tip zu einem *Sega-Master System*-Spielchen namens ALEX KIDD III-HIGH TECH haben wir heute zu verbuchen: Um in das Dorf zu gelangen, kann man folgenden Code eingeben: GAHRLJKHNV. Die Zeit ist dann 11.14 Uhr. Und noch eine Antwort auf die Frage in ASM 1/90 von Thomas Gramp (Anm. der Red.: Okay, das ist schon ein Weilchen her, aber vielleicht hilft's trotzdem jemandem!?): Den Teil der Karte, den er sucht, findet man im *third floor* unter der Uhr. (Anmerk. der Red.: Hier ließ sich der Name des Schreibers mal wieder nicht ermitteln, weil er wahrscheinlich nur auf dem Briefumschlag stand (welcher bei der Sortierung der Post meistens weggeschmissen wird), nicht aber auf dem Brief selbst. Bitte schreibt in Zukunft Eure Namen dazu, oder wollt Ihr nicht, daß Euer Name in der ASM erscheint?).

ERBSCHAFT

Damit Michael mit seiner ERBSCHAFT vielleicht doch nochmal was anfangen kann (ASM 5/90), gibt Maxx ihm diese Tips: In's Bild mit dem *Skin* darf man erst gar nicht gehen! Der Bus „9" hat ein verdrehtes Schild, man sieht also eine „6" (oder umgekehrt?). Jedenfalls hängt dieses Schild tiefer als alle anderen (da abgerutscht), und in diesen Bus sollte man einsteigen. Klappt gar nichts, so lade man *Las Vegas* und tippe ECJAN ein.

Maxx

COLOSSAL ADVENTURE

Übrigens, im COLOSSAL ADVENTURE (ASM 5/90) kommt man bei den verschütteten Stellen nicht weiter, wenn damit die *Rockfalls* gemeint sind!

Wilhelm P. Kemendics

ULTIMA V

Hier einige Tips für Stefan Siebert, der sich mit ULTIMA V *rumschlägt*: Das *Chaos-Glass* und *Jeweled Sword* braucht man überhaupt nicht. Das *Cross Sword* ist sogar gefährlich, da jeder, der es im Kampf benutzt, *possessed* wird und somit gegen die Party kämpft. Um in *Level 2* von *Doom* zu gelangen, gibt es keine Mechanismen. Such einfach noch ein wenig nach *pits*.

The Earthworm

Weiter mit ULTIMA V (siehe ASM 4/90, 2. Frage):

1.) Sämtliche Drachen und Seeungeheuer erledigen: Als erstes nimmt man sich die Drachen vor, wobei man ruhig sämtliche *An-Tym Scrolls*, die man hoffentlich während des Spiels gesammelt hat, verbraten kann. Sie sind danach nicht mehr notwendig, und hier kommt man ohne sie fast nicht zu Rande. Sind die *Dragons* dann endlich in's Nirwana übergegangen, erledigt man schön gemütlich die *Sea Serpents*.

2.) Am oberen Bildschirmrand, an der Stelle, an der der Fluß entspringt, ist ein Stein (zweite Reihe von oben, linkes Ufer), der, trifft man ihn mit Wurfaxt oder Pfeil, eine Brücke über den Fluß preisgibt. Vorher sollte man seine *Party* aber taktisch gut hinstellen, denn mit der Brücke erscheint eine kleine Gruppe *Mongbats*, die aber, sollte man noch ein paar *Hitpoints* übrig haben, kein Problem darstellt.

Christian

LEGEND OF ZELDA

Hurra Deutschland, auch die *Nintendo*-Spielkonsolen-Besitzer können in Freudenhopser ausbrechen, denn wir haben eine Antwort zu dem Nintendo-Game LEGEND OF ZELDA (ASM 5/90) zu bieten:

Das *Magical Sword* befindet sich auf dem Friedhof rechts oben. Dort läßt sich der siebte Grabstein verschieben. Der rote Ring ist im neunten *Dungeon* versteckt. Dort findet sich rechts oben eine auf der *Map* nicht eingezeichnete Kammer, zu welcher man sich mit einer Bombe Zugang verschafft. Zur Tötung *Gannons* sind allerdings auch die silbernen Pfeile vonnöten, welche wir ebenfalls im neunten *Dungeon* links oben vorfinden.

Andre Jost

HILLSFAR

Gulf, ich hab' was für dich, nämlich einen HILLSFAR-Tip:

Der Tip, die Wirtshaustür zu knacken, ist leider falsch. Du solltest stattdessen in



den nordwestlichen *Sever* zurückgehen, wo Du einen toten Dieb und eine goldene Kette finden kannst. Um hier weiterzukommen, mußt Du eine bestimmte Truhe öffnen. Mit der Kette solltest du wieder in die Guild zurückgehen u.s.w.

Reimund Kleiner

SPACE ROGUE

Tip zu SPACE ROGUE (C64): Ist man mal verfeindet mit dem *Imperium* oder sonst was, helfen folgende *Pokes* weiter, die alle auf *liked* einstellen (mit Modul).:

Imperium: Poke 838.1, *Guild*: 839.1, *Pirates*: 840.1, *Manchi*: 841.1. Hier gilt 0 für *neutral*, 255 für *disliked* und 254 für *hated*. *Manchi*: 841.1. Hier gilt 0 für *neu*.

Udo



TIPS & TRICKS

WEIRD DREAMS

Das gibt's auch noch: einen brandheißen Tip zu WEIRD DREAMS! Im Spiegelkabinett besorgt man sich erstmal unendliche Leben. Dazu geht man rechts in den Spiegel bis man fast ins nächste Bild gebeamt wird. Nun morst man mit der *Help*-Taste ein *SOS*. Man geht wieder aus dem Spiegel heraus und stellt sich vor einen von den *Out of Order*-Spiegeln. Jetzt hält man den Feuerknopf gedrückt und geht in einen der beiden Spiegel hinein. Wenn nun alles richtig gelaufen ist, müßte man ein paar Level weiter sein. Mit der *Help*-Taste sollte man ebenfalls einen Level weiterkommen.

Frankie

UNREAL

Heiter geht's weiter mit einem enorm guten Cheat zu UNREAL. In der schönen Sequenz mit den 3D-Kugeln (Auswahlmenu) gebe man das Wort *ORDILOGICUS* (evtl. mit *Return* bestätigen) ein. Kurz darauf blinkt der Hintergrund, und der Cheatmode ist aktiviert, was bedeutet, daß man in den 3D-Sequenzen keine Energie verliert und in den 2D-Levels auch ohne Energie am Leben bleibt. Viel Spaß nun also beim Finale!

Ulrich Stangl

VIKING CHILD

A horse, a horse... und ein paar Levelcodes zu VIKING CHILD *IMAGITEC, JOJO SRV* (mit Space!), *GUSTAVUS* und *NINJASDL.* Klappt's?

Jan Schmirmund

NEMESIS

Der brandaktuelle Cheat: NEMESIS auf dem *Game Boy*; und so wird er aktiviert: Zuerst geht man in einem beliebigen Level in den *Pause*-Mode und drückt dann folgende Tasten: *Hoch, hoch, runter, runter, links, rechts, links, rehts, B, A* und *Start*.

Wenn alles richtig geklappt hat, sollte man nun volle Bewaffnung und einen Schutzschild haben. Diesen 'Joker' sollte man sich aber für schwierige Level oder Endgegner aufheben, da er nur einmal pro Spiel funktioniert.

Adrian Rodi

DENARIS

Nächste Station: Aldgate East; nächster Cheat: DENARIS; keine Systemangabe. Nachdem man in der Spielerauswahl war, drückt man die Taste Z. Die Maus wird in Port 2 gestöpselt, und der rechte Mausknopf während des Ladens 'unterdrückt'.

DRIVIN FORCE

Bei DRIVIN' FORCE muß man im Hauptmenu die beiden *Is im Wort Drivin'* mit Hilfe der Cursortasten 'anklicken'.

ULTIMA VI

Wer reitet so spät durch Nacht und Wind? Bei ULTIMA VI könnte man auch mal die Taste *Alt* halten und dann die Zahl *213* eingeben. Es weiß zwar noch keiner, was dann passiert, aber trotzdem ist heute der 4.10 – unsere Telefon-Uhren zeigen trotzdem noch Sommerzeit weil's ermutigt. Ach ja, der Tip kam von

Markus Bork

DRAGON SPIRIT

Und weiter geht's: DRAGON SPIRIT! Man drücke *F9*, gebe *DRAGONHEAD* ein und drücke dann *F10*. Es weiß zwar niemand, was dann passiert, aber wenn es niemand weiß, dann kann's auch keinen interessieren (Logik ???).

VENDETTA

Bei dem Spiel VENDETTA auf dem C-64 gilt: Drückt man den Feuerknopf und hält die Tasten *P, O, L, M, Winkel nach links* und *Winkel nach rechts* fest, so springt man sodenn wie von Zauberhand einen Level weiter.

the skinheads from bergheim (?)



KOPFNUSS

Geheimsache Operation Stealth

Erster Teil...

Unerhörtes ist geschehen: Der hypermoderne Stealth Fighter ist den Amis entwendet worden. Die Spur führt nach Lateinamerika. Eilends wird Agent John Glames ins scheinbar idyllische Santa Paragua eingeflogen, um den Geheimflieger sicherzustellen. Manfred und mich hat das Grafik-Adventure von DELPHINE so gepackt, daß wir es in mehreren Mammutsitzungen gelöst haben. Das Ergebnis wollen wir Euch nicht vorenthalten. Hier nun der erste Teil unserer Lösungshilfen:

Ein Wort zu den Verben. Am häufigsten gebraucht werden „examine", „take", „use" (= benutzen) und „operate" (= betätigen). Da die beiden letzten leicht zu verwechseln sind, führen wir „use" auf, wenn es gemeint ist. Muß man einen Gegenstand „operate"n, nennen wir das Verb nicht extra.

I. Flughafen

Bei der Ankunft am Flughafen sollte John den Geldwechsler untersuchen (examine). Mit dem darin gefundenen Geldstück kauft er die Zeitung (use coin on coin slot). Die Zeitung betrachtet er (examine). Wichtig: Mit welchem Land hat Santa Paragua wieder diplomatische Beziehungen aufgenommen? Für dieses Land muß John sich nämlich einen Paß fälschen. Dazu versteckt er sich in der Toilette (rechts hinten aus dem Bild gehen, open cabin). Auf keinen Fall schon den Zöllner passieren!





In der Toilette öffnet John sein Köfferchen. Er nimmt den Kugelschreiber und den amerikanischen Reisepaß (take), untersucht Letzteren und nimmt die darin befindlichen Dollar. Wenn er jetzt den Taschenrechner betätigt, öffnet sich ein Geheimfach. John nimmt nun den frischen Reisepaß, sucht entsprechend der Zeitungsinformation (mit Hilfe der Pfeile auf dem Fälschgerät) eine Nationalität aus und betätigt den Knopf am Gerät. Den daraufhin erscheinenden gefälschten Paß nimmt John natürlich. Nicht vergessen, das Geheimfach jetzt zu schließen, sonst wird John bei der Kontrolle festgenommen! Er schließt den Koffer,

verläßt die Toilette und zeigt dem Zöllner den *gefälschten!* Paß (use passport on customs official).

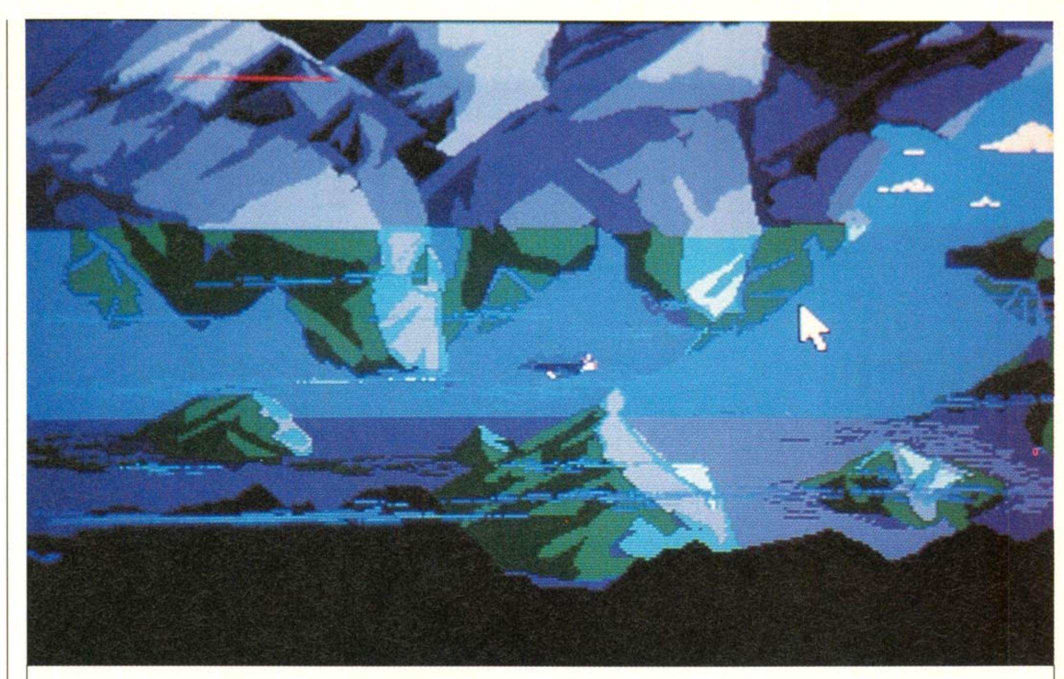
Wenn er sich mit der Hosteß unterhält, gibt sie ihm ein Telegramm (examine) mit der Nachricht „Mr. Martinez flight 714“. John zeigt dem Wächter die Flugkarte, um in den Gepäcksaal zu kommen (achtet auf die Flugnummer, damit Ihr in den richtigen, vorderen Saal geht). Er untersucht den blauen Koffer, der die Aufschrift „Mr. Martinez“ trägt, und nimmt ihn.

Zurück in die Toilette, Koffer benutzen (use baggage), Uhr und Rasierer nehmen, Letzteren betätigen. John entdeckt ein elektrisches Kabel. Das benutzt (use) er dann an der Steckdose (electric plug). Eine Nachricht ertönt: „Treffen im Park Las Mimosas, Erkennungszeichen: eine rote Nelke...“ Nachdem er sich die Unterhaltung angehört hat, nimmt John Kabel und Rasierer (automatisch) wieder und verläßt das WC.

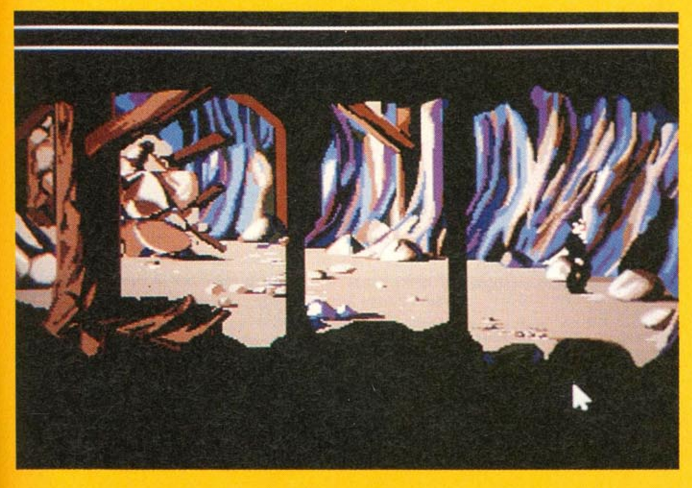
Nun zeigt man dem Zöllner wieder den gefälschten Paß (use passport), geht nach links durch die automatische Tür und wartet am Taxistand. (Die Frau mit Kind ist ein red herring!) Sobald das Taxi erscheint, bewegt man sich in dessen Richtung und steigt dann automatisch ein. Es geht ab in die Stadt!

II. Innenstadt

Dort betritt John die Bank, benutzt (use) das Geldscheinbündel am Schalterbeamten (wiederholen, bis alle Dollar in paraguanische Währung getauscht sind) und verläßt die Bank wieder. Danach geht er in den Blumenladen, benutzt (use) das Geld am Verkäufer und nimmt eine rote Nelke. Danach schlendert John zum Park (links hinter dem Bankgebäude – vorsichtig steuern) und setzt sich auf die Bank. Er benutzt (use) die rote Nelke an sich selber („---“), doch der Kontaktmann wird umgebracht. John sollte jetzt den Schlüssel nehmen, der während der automatischen Sequenz erscheint, und schleunigst in Richtung Bankgebäude verschwinden.



Wermutstropfen für Eva und Manfred: Gehören solche Einlagen in ein Adventure?
Fotos (2): Amiga



Er sollte sich die Nummer auf der Karte merken.

Dort benutzt (use) er den Schlüssel an der Karte am Bankbeamten (schreckliches Deutsch, aber dazu nötigen diese Anklick-Adventures, sorry!), der daraufhin die Tresortür öffnet. John geht die Treppe hinunter und öffnet seinen Koffer. Er benutzt den Schlüssel, nimmt den Zwillingskoffer und öffnet ihn. Nun nimmt er den Zwillingsrechner, stellt ihn ein (läuft von selber ab), nimmt den Umschlag... und wird prompt von zwei russischen Agenten entführt. (Diese Sequenz ist nicht zu vermeiden, laßt Euch also keine grauen Haare wachsen...) Karpow und Ostrowitsch nehmen Euch die *Stealth*-Unterlagen ab.

Unser Held findet sich in einer zugeschütteten Höhle angekettet wieder. Wenn er den Boden betätigt, findet er aber ein Metallstück, auf das er seine Fesseln anwendet (use cords on piece of metal). Nachdem er sich befreit hat, betätigt er den Boden noch einmal – und findet einen Pickel. Den nimmt er gleich und untersucht die Felswand. An der Stelle, an der er einen Luftzug verspürt (ein Stück rechts vom Fleck, an den er gekettet war), betätigt er das Gerät dreimal.

Die einstürzende Wand bringt John **unter Wasser**, eine knifflige Einlage. Hier müßt Ihr den linken Mausknopf gedrückt halten und mit der Maus die Richtung vorgeben, in die John schwimmen soll. Achtet auf die Felsen und Johns Sauerstoffbedarf. Er muß zwischendurch auftauchen, um Luft zu holen! Diese Einlage ist „dank“ der überempfindlichen Steuerung extrem knifflig und die Zeit *sehr* knapp bemessen. Haltet die Maus so ruhig wie möglich, und steuert sie knapp und präzise. Versucht, in jedem der Screens so weit wie möglich rechts aufzutauchen. Wenn sich Johns Sauerstoffreserve wieder ganz aufgefüllt hat, solltet Ihr zwischenspeichern! Mit viel Geschick taucht John nach dieser „Action“-Einlage wieder in der Stadt auf.

Jetzt habt Ihr (und wir auch) eine Verschnaufpause verdient. Weiter geht es mit der OPERATION STEALTH im nächsten Heft! ■

EVA HOOGH/M.K.



CONTACT-MARKT

Biete Software

Atari XE zu verkaufen 5 Spiele, 1 Lichtpistole, Tastatur und Modulplatte für 200 DM schreibt oder ruft an: Holger Höphel, Hohannesstr. 6, 474 Oelde, 02522/61713

*****AMIGA*** Topaktuelle Amiga Software günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***AMIGA***

Megademos, Slideshows, etc. for sale on Amiga! Call: 05561/4302 and ask for Sascha! For ya own Intro on C64 call 05561/6172 and ask for Florian (both in Germany anad only after 21h!!) Florian Dilbner, Maurice-Ravel-Str. 5, 3352 Einbeck.

***** X-RATED DESIGNS ***** Die Winner der Demo-Competition der Fairlight-Party in Paris coden Euch Euer eigenes Intro/Demo (+Editor?!) Einfach 05561&6172 callan, Florian Dilbner, Maurice-Ravel-Str. 5, 3352 Einbeck.

C64! Wer sucht Top Games? Wir haben sie. Liste gegen 1 DM. Ein Game 1 DM. M. Kuhn, Haufenstr. 20, 6740 Landau 22

Ich verkaufe für den C-64 X-Out und andere tolle Games. Liste gratis! Tausche und kaufe auch! Schreibt an Schiestl Markus, Eben 20, A-6212 Maurach

Greift zu! Verkaufe Amiga-Sounder NP 99 DM inkl. Digitalisier-Platting um 65 DM und 1 Assemblerbuch NP 69 DM inkl. Devpacassembler NP 149 DM um 150 DM. Handeln erlaubt. 05243/5288 go! Hansi Müller, 89 a, 6212 Maurach a. A.

PD-Soft C64 Disk + Kass. Disk ab DM 1.40, Kat. gg. 1.- Rückp. v. F. Bodenmüller, Postf. 1103, 7988 Wangen.

If you want the newest stuff on the amiga then contact us: Piranhas, D. Bucher, Post Office Box 31, CH-6000 Luzern 14, Switzerland.

Verk. Alex Kidd f. das Sega Mega Drive. Über den Preis kann verhandelt werden. Tel: 041/445343. Adr.: Oliver Bucher, Hirtenhofstr. 25, CH-6005 Luzern, Schweiz.

Original-Amiga-Software zum halben Preis: Stars in Erotik-Szenen wie Steffi Graf, Sandra, Madonna u.a. Bitte Liste gegen Rückporto bei J. Galesic, Postfach 131050, 7000 Stuttgart 1

Biete neueste Amiga Software. Tel: 02101/49722 ab 19 Uhr. R. Jaszak, Eichendorffstr. 28, 4040 Neuss 1.

ATARI XL/XE: PD-Software (Spiele, Anwender, Demos etx.) nur 1,50/Disk. Liste mit Disk "SHIT- der digitale Schwachsinn" 1 DM. Frank Wechsel, Heideweg 13, 4516 Gissendorf 1.

Schenke dem 1., der mir 50,- DM schickt F16 Falcon Intercepter für Amiga 500. Meine Adresse: Reiner Stöger, Gottfried-Keller-Str. 13, 8012 Ottobrunn. 100%

Verkaufe Originalspiele auf Disc: Super Sprint, Powerplay Hockey, Oil Imperium, International Soccer, Bodo I. Super S., Savage, Foxx f. Back je Disc 22 DM, alle zus. 132 DM. C64. Schreibt an: Robert Wienrich, Roeblingweg 5, 3000 Hannover 81

AMIGA * SCHWEIZ *** AMIGA** Wir verk. Top (neueSoft zu günstigem Preis! Schreibe an: André Wobmann, P.O.Box 259, CH-6170 Schupfheim. Nur Schweiz!

AMIGA-GRATISLISTE!!! Mehr als 1500 Programme.. Billig, neueste Software und schnelles Service. 100% zuverlässig!! B. Numer, PF 2, A-4611 Buchkirchen, Austria!! *Auch Oldies + Abos...

SU SUCHST NEUESTE + 100% FUNKTIONIERENDE AMIGA-SOFTWARE?? Wir haben sie. Für die Gratisliste und Infos schreibt an: B. Numer, PF 2, A-4611 Buchkirchen, Austria ** Simply the best!! **

C-64 ABOS (SPIELE)!! Infos von: The Ancient Temple, B. Numer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. Billigst, aktuell und wöchentliche Lieferungen!! *You have sure seen our demos (Airdance I, II, III)* L8r

Vergebe Amiga Software von alt bis topaktuell. Schnellle und zuverlässige Erledigung. Wilhelm Galle, Rotenmühlg. 48-51/29, A-1120 Wien.

ACHTUNG HABE LAUFEND C-64 UND AMIGA NEWS. Ruf doch mal an Tel: 02779/1459, Christof Hilk, Weilburgerstr. 1, 6349 Beilstein.

-Schweiz- -- -Amiga- 7 Tage alte Soft only Switzerland, only Abo. Mit Disk 2.30 FR. Call 01 910 47 28, Marc Himmig, Zürichstr. 149, CH-8700 Küsnacht.

Amiga-Software! Neueste Amigaprogramme und Anleitungen. Superschnell und günstig abzugeben. Umfangreiche Gratisliste auf Disk bei Dechant, Postfach 612, A-8011 Graz/Austria anfordern.

Software Klau? Pech gehabt! Kopierschutzsystem für Ihre Turbo Pascal/Basic Prg. Demo 20 DM, Hoch, Gartenstr. 5, 6000 Frankfurt 70, 069/824630.

Die neuesten Amiga-Softabo's gibt's bei uns. Alles Modem-Import. Auch Einzelbestellungen sind erwünscht. Mit uns fahren Sie sicher gut! Infos Xarros, A. Steiner, P.O. Box 43, CH-8806 Bäch.

You want the newest Software for your Atari ST. Contact us: "The Elite", R. Thursa, Pf 532, A-1100 Wien.

Verkaufe Software (0-7 Tage) auch Demos und anderes Zeug. Call Densel Tera 06351/42773 (Sascha). Preis nach Vereinbarung. Wenn cool auch Tausch!!! C=64!! S. Bertges, Im Park 7, 6719 Hetttenleidelheim.

IBM*IBM*IBM Ich verkaufe das Original-Spiel Conquest of Camelot. Preis nach Vereinbarung. Daniel Neeb, Hessenring 80, 6090 Rüsselsheim, Tel: 06142/504727.

*****AMIGA*** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben.** Gratisliste bei Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***AMIGA***

ATARI-ST: Top-Software (Anwender, Spiele m. Beschreigung) abzugeben. Tel: 00-3-0222-61-62-910, Georg Esther, Otto Piolostr. 3/17/6, A-1100 Wien.

Atlantis - die neue, super P.D. Serie für den C64 ist da! Infos: P.D. Center, M. Wenderoth, Egerländer Weg 2, 3505 Gudensberg. Bitte 2,- in Brfm. für Rückporto beifügen. -Auf gehts!!

IBM: Larry II, P.Q. II, Manhunter II (je 40) Pharao, PT 109, Maniac Manson (je 30), Pirates 40, Omega 40, Starflight II 50, Indy III 50, Loom 50, Falcon-AT 60, A10 60, Wolfpack 50, Heroe's Q. 60, LHX Attack Chopper 60. Alles Originale, Tel: 0521/881234 Jörg

SEGA MODULE ZU VERKAUFEN. z. B. Wonder Boy III, Golden Axe, Y's, Phantasy Star, California Games, Alex Kidd III und 50 andere Module. Tel: 04521/71497, Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin.

Wir bieten Zuverlässigkeit, Sicherheit + Service! Von Mittelalter bis Neuzeit alle Prgs vorh. (1986 - today)! Liste gibt's gratis. Mehr als 3000 Titel. A. Peters, Brückstr. 46, 4630 Bochum 1.

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

Endlich ist sie da: Die Tricks + Tipsliste für alle Amigas. Über 700 Cheats, Codes, Lösungen f. viele Spiele f. 10 DM. 10 DM an C. Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

Verkaufe Sega 8-Bit mit 58 Modulen + 3 D-Brille + Rapid Fire Unit + Joypad Sega Commander + Control Stick für 2500 DM, NP ca. 5200 DM. Suche Formatios Soccer für PC Engine nicht über 65 DM. Tel: 06331/95317, Michael Schneider, Wittelsbacherstr. 13, 6786 Pirmasens.

----------- KOSTENLOS ----------- Sehr umfangreiche Amiga-Software-Liste auf Diskette. Gratis! Jetzt anfordern bei: Dierk Elbers, P.O.Box 178853, 2090 Winsen/Luhe

TGWL! Wenn Du an topaktueller Software (0-7 Tage) interessiert bist, dann schreibe an: Spanier Serge, BP 2001, L-3403 Dudelange/Luxemb! Niedrige Preise und natürlich Gratisinfo!!!

Suchst Du alte und auch sehr neue Soft für Deinen "ST"??? Dann ruf mich an. Ich habe ein großes Anfebot. 0231/332584, Andreas Anderson, Strünkedestr. 5, 4600 Dortmund 15

Tausche PC-Engine Module gegen Module fürs Sega-Mega-Drive. Habe Gunhed, Tiger Heli, World Court Tennis, Formation Soccer, Neutopia u.a. Ruft an: 05205/70452, Matthias Pentke, Biberweg 44, 4800 Bielefeld 11.

***** CSM *** Championship Soccer Manager.** Vorzügliches Managerprogramm mit Speicheroption und dt. Anl. Spielen Sie in A, D,m I od. E um den Meistertitel. DM 19,50. Roman Gruber, A-3435 Zwentendorf, H. Brachmann G. 26, Tel: A-(0043)/2277/2597 od. A-2277/2161 (PC)

Verkaufe Friendish Freddy und Down at the Trolls zus. f. 40 DM! Habe auch noch andere Games! Alles Originale!!! Telefon 02828/7658 zw. 14 u. 20 Uhr! 64! Marcel Mundinar, Plagweg 16, 4240 Emmerich 3.

Jeder meint er habe die neueste Amiga-Soft! Doch wer hat sie wirklich??? Vielleicht ich? Ruf doch mal an: 0911/734576 (for hst-Modem Freaks: ++49-911-734576). C Ya... Manuel Lang, Am Bach 40 a, 8500 Nürnberg 30.

Löse meine Leerdisk Sammlung auf (nie gebraucht) 10 Stck für 1B bei 100 Stck Abnahme gibt es Diskbox und 10 Disks gratis. Dazu alle Disks farbig und 2DD. K. Oelrich, Königstr. 17, 3070 Nienburg. Also greift schnell zu. Suche Amiga 500 bis 200 DM.

Atari ST Originale Tausch/Verkauf North & South, Xenon II, Star Command, Bubble Bobble, R-Type, Zynaps, Altern., Redlity, The City, Super Hang On, 0221/6801897 ab 17 Uhr, Franz Mattar, Berg-Gladb. Str. 829, 5000 Köln 80.

Coole Abos für C64! 1 Sendung kostet 30 DM! Lieferung monatl. per Vorkasse! Mache auch Logos (10 DM)! Contact: Gonzo, Andreas Schuh, Limbergstr. 16, D-6638 Dillingen/Saar!!!

Dollar Mag. Das neue Anzeigenmagazin auf Disk. Mit kostenlosen Kleinanzeigen u. Preisausschreiben. Kostenl. Infos bei: Dollar Mag., Thomas Bickel, PO.Box 740, A-6850 Dornbirn.

Tausche Seka-Source-Code Disks!!! Schickt Eure Liste oder Eure Disks (garantiert zurück!!) an: Christoph Hermanns, Hengebachstr. 58, 5169 Heimbach. Hi to all Coders!!!

The Docs Inc.-PD-Versand. Wir verkaufen PD und suchen Originale. Info gegen 2 DM bei: A. Rippert, Elswigstr. 82, 2400 Lübeck-1. The Docs Inc. - A name with fame! (AMIGA 500)

Verkaufe Spiele f. C64. Nur Originale!! Auf Disks + Cass. Habe auch viele Magic Discs! Liste gegen 1 DM! Marco Holtappel, Grüner Weg 8, 4182 Uedem

C64 SPIELEGENERATOR der Spitzenkls. Völlig einfache Bedienung ohne Vorkenntnisse. Ruck zuck ist Ihr eigenes Spiel fertig - daher ideale Nebenverdienstmöglichkeit - echt super! Disk kpl m. Handbuch nur 20,-. Geld/Scheck an das PD-Center, M. Wenderoth, Egerländer Weg 2, 3505 Gudensberg1.

AMIGA * ÖSTERREICH *** AMIGA** Ich verkaufe neueste Software. 1,50 DM je Disk. Fast Service! Schreibt an: Kern Markus, Meißanergasse 2A/1/36, A-1220 Wien! Get the stuff!

Verk. neuesten Stuff und immer die neuesten Originale. Schreibe an Thomas Janeczek, Steinfeldstr. 26/46 A-3100 St. Pölten or call 0043-2742-69100 (Lazer - C64)

You want the newest Software for your AMIGA or ATARI ST. Contact us: "THE ELITE", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Verkaufe MicroProse Soccer für den Atari ST (Originalspiel)! Dieses Supergame kostet bei mir 50 DM. Schreibt an: Jannis Hamann, Esslinger Str. 150, 7310 Plochingen.

PC-Originale für je 40,- DM! Colonels Request, Budokan, Rings of Medusa, Fulmetal Planet, Indy 3, Keef the Thief, Larry 3, KQ 4, 688 Atack Sub, Ufo, Populous, Mic. Soccer, ZackMc., Tel: 06032, 32247, Leif Schmidt, Frankfurter Str. 1 a, 6450 Bad Nauheim.

You want the newest stuff for your Amiga and Atari ST. Write to "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Vienna.

Software für den ST abzugeben. Stk. 35,- DM, ab 10, Stk. 25,- DM. B. Hinz, Nordhang 21, App. 307, 4788 Warstein. Tel: 02902/59372.

C-64 Verkaufe Originale (Disk). Power Drift 20 DM, Danger Freak 10 DM, TV Sports Football 40 DM. Alle zusammen nur 60 DM. Niels Neumann, Ahler Str. 90, 4980 Bünde, Tel: 05223/60597.

Verkaufe C-64 (II) mit Abdeckhaube, mit Floppy 1541 (II) mit neuestem Modul (MK-VI) und Disketten! Super Disketten zur Auswahl! Näheres unter 05274/8475. Tausche auch gegen Amiga!! Olaf Nolte, Emmerpark 114, 3493 Nieheim.

Für Lehrer Schüler u. a. Astronomie u. Ekliptik-Miniplanetarium. Die wichtigsten Sternbilder, insbesonders für den Schulbetrieb. Sterne u. Planeten auch für Laien. Superprei. 38,- DM. IBM-DOS u. Kompatible. D. Klaschka, PF 1227, 6334 Asslar 1.

Deutschlands größter 128er-Club bietet 33 Public-Domain-Disketten (Simulatoren, Games, Utilities, Anwendungen)! Liste gegen Rückporto: Uwe Schwesig, Dorfstr. 9 a, 2406 Stockelsdorf.

33 Public-Domain-Disketten bietet Deutschlands größter 128er-Club (Gemes, Simulatoren, Utilities, Anwender)! Liste gegen Rückposto bei Uwe Schwesig, Dorfstr. 9 a, 2406 Stockelsdorf.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Th. Panyrek, Postfach 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

ATARI ST Softwarekauf. Über 12000 Atari ST Games und Anwendersoft. Bei Mehrabnahme gibt's 10% Ermäßigung. Liste anfordern bei Atari Soft Austria, Karl Polzler, Postfach 18, A-1223 Wien.

Wir erstellen Programme aller Art f. C64: Tools, Demos, Intros, Games, Charsets, Logos, Bilder u. Sounds. Außerdem Programmierkurse u. Infos. DA, M. Seibel, Eintrachtstr. 31, 5440 Mayen.

Amiga Originale!!! Football Manager World Cup Edition u. Manchester United (ASM-Hit) f. je 35 DM, zusammen supersondermegahyperextrempreiswert: 60 DM! 09270/369, Tino Hiller, Vikt.-v.-Scheffel-Str. 17, 8587 Creußen.

Verkaufe: Bomber, F16 Combat Pilot, Red Storm Rising je 35 DM, Carrier Command 20 DM, Star Flight 30 DM, Contin Circus 20 DM, alles Originale, Disk für C64. Tel: 07333/3857 auch Postvers. P. Wollenschläger, Lerchenweg 13, 7903 Laichingen.

Verk. Originale: Falcon + Miss.Disk 1 60 DM (nur zusammen), Crazy Cars 2 30 DM, tausche auch gegen Originale (Carrier Command u. a.) Tel: 07183/41948 ab 20.00 Uhr. Thomas Strohmaier, Amselweg 2, 7154 Althütte.

*****AMIGA*** Topaktuelle Amigasoftware** günstig abzugeben. Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen preiswert abzugeben!! ***AMIGA***

Amiga! Tausche - verkaufe Demo-Intro-Lettermaker, Sekasources, Demos! Super billig!!! Infos anfordern (mit Rückporto) only PD!!! No calls! Write to: T. Wiesweg, Neuenhof 1, 5608 Radevormwald.

Verkaufe Originale: ST: Carrier Command, Speedballl und fast alle anderen ST-Spiele für 40 DM. Amiga: Speedball, Space Quest, Interphase, Larry, Third Courier = 40 DM. S. Borchers, Postfach 9221, 2300 Kiel 17 BRD

D64.Disk:(Orig.), C.Command, Great Courts, T. Out Run, je 30 DM, F-14 Tomcat, Barbarian 2, Rom & Jerry I je 25 DM. Schickt Geld in bar an A. Wiecha, Lilienthalstr. 18, 4500 Osnabrück und ihr bekommt das Game Eurer Wahl innerhalb kurzer Zeit. 1000% Antwort.

You want the newest software for your Atari and Amiga. Write to "THE ELITE", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien.

Tausche u. verk. C-64 PD, sowie Programme von C-64 Programmierern. Info-Liste gegen frankierten Rückumschlag an W. Kopp, 4100 Duisburg 1, St. Johannstr. 1

Tausche und verkaufe PD und eigene Programme von Programmierern (Amiga). Liste gegen frankiertes Rückcouvert. W. Kopp, 4100 Duisburg 1, St. Johannstr. 1

You want the newest software for your Amiga and Atari. Write to "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien.

*****SCOPEX!!!*** ***Generations ahed!!!***** Contact us for 0 day wartz! Write to: Welch SCX, Th. Zapp, PO Box 12, 4504 Obercorn/Luxembourg.

For buying the very latest stuff contact Apex! Write to: F. Wansing, Pf 134104, 4426 Vreden. Each disc = 1,5 DM. Alco cheap month-abos available!! **Amiga**

C-64 Biete aktuelle Software zu billigen Preisen. Nur Disk! Call or die in the shit! 05137/72492, Michael Ischner, Planetenring 28, 3008 Garbsen

Achtung PD-Freunde! Das PDC, Michael Mättner, Gartenstr. 3, 6108 Gräfenhausen bietet z. Zt. 321 PD-Disks! Wollt Ihr eine 12 Din A4-Seiten starke Liste (Papier) gg. 1,- DM RP? oder lieber unsere Liste auf Disk gg. 2,40 DM RP? Bloß Maoam ham wir nicht... C-64/Disk! fast!

Amiga-Originale Verschenke an den 10., der mir 5,- DM schickt Tankattack und an den 18. Fire-Brigade. Beide Programme sind fast neu. Frank Patt, Kalkster. 9, 5208 Lindscheid.

Schweiz ** Amiga ** Speedsoft *** Wir verk. neueste Softw. f. Deinen Amiga. Liste bei: Speedsoft, C. Niederberger, Palu, CH-7530 Zernez. Es lohnt sich!!!!

*****Österreich***** Biete am laufenden Band die neuesten Games für den C64. Schreibt bitte an: Erich Kruter, Raiffeisenstr. 11 a, A-8770 St. Michael. Gratisliste

Billigste, aber neueste PD! Inntromaker, Demomaker, Demos, Anwenderprogramme und Lernprogramme. B. Maisel, Ravensburgerstr. 52, 7990 Friedrichshafen1!! C-64!! Die Liste dazu ist kostenlos!!

*****AMIGA***** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***AMIGA***

*****AMIGA*** Topaktuelle Amigasoftware** günstig abzugeben. Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***AMIGA***

Verk. f. C64 Disk Spiele Mindfighter 4,95 DM, Circus Attr. 20 DM, Hard'n'Heavy 20 DM, The Untouchables 20 DM, Eonderboy 2 20 DM, Knights of L. 50 DM, Marco Reis, Würzburgerstr. 246, 8751 Haibach

PC; Der 3., der mir 10 DM schickt bekommt Microprose Soccer, der 7. FM3, der 11. Starflight 2, der 17. Ultimate VI, der 22. Pirates, der 27. Great Courts, der 55. eine EGA-Karte und der 222. einen Multisynchronmonitor! Lutzenberger H., Illertisserstr. 23, 7919 Unterroth

Amiga - Amiga Get the absolute latest wares for your machines. All imported by modem. So don't delay write today. Remember the rippmasters. We are the future. Phone 0571-61933, David Osborne, Kingsley Kaserne, 4950 Minden

**** Science Inc. **** verkauft neue und alte Amiga-Soft günstig. Schreibt mit Rückporto an: Terry Weyh, PO Box 136630, 7060 Schorndorf. **Buisness rules the scene ** Hi Katja F. !!!

**** Sciende Inc. **** verkauft billig neue und alte Amiga-Soft. Schreibt mit Rückporto an: Terry Weyh, PO Box 136630, 7060 Schorndorf. ** Hi Katja F.! ** PS: Ich tausche House Mixes!!!

**** Sciende Inc. **** verkauft die neueste amiga-Soft günstig im Abo. Schreibt mit Rückporto an: Terry Weyh, PO Box 136630, 7060 Schorndorf. PS: Keine Previews A Demos!!! Hi Katja F. !!!

Verk. orig. Spiele f. Amiga!!! (Italy 90, Toobin, Bund. Manager, W. Gretzky, RVF...) über Preis läßt sich reden. Tel: 0931/73345, Ch. Reinhard, Neubergstr. 64, 8700 Würzburg

Kaufe, tausche oder verkaufe Originale für Amiga oder IBM, bin für jedes Angebot offen! Verkaufe Drucker Epson FX85 250,-. Tel: 07151/24356, Thomas Bönig, Nachtigallenweg 35, 7050 Waiblingen

Verk. PD-Soft (IBM)! 2 DM pro Disk! Liste anfordern bei: Jörg Skarabis, Unterm Giersberg 7, 6434 Kerspenhausen! Schnell zugreifen!!! Suche auch Demos und Selbstgeschriebenes!!

IBM - IBM - PD-Soft-Überraschungspaket gegen 10,- DN! Beste PD-Soft!!! Schreibt an:Jörg Skarabis, Unterm Giersberg 7, 6434 Kerspenhausen. Gratis erhaltet Ihr noch PD-Liste! Schreibt mal!

Mers Rollenspieler! Computerprog. für Master. Zue Kampfentwicklung oder Charactergenerierung. Info bei J. Weiß, Münchstr. 14, 6750 Kaiserslautern. Demodisk 5 DM. Atari ST, Amiga, IBM.

Amiga! Biete Software für 2 DM an, 3 DM per Nachnahme. Schreibt mir, dann sende ich Euch Infos und Liste zu. Beantworte so schnell wie möglich. Es lohnt sich. F. Schumann, Neustr. 4, 5820 Gevelsberg

****Wegen Systemwechsel PD-Sammlung (50 Disks) zu verkaufen!** VB 180,- DM. Tel. 0941/66402 nur Di, Do 17-18 h, Detlef Schumann, Spessartstr. 36, 8400 Regensburg

Biete billigst gute Spiele f. C-64 auf Cass. wie z. B. Vendetta, Hawkeye, Armalyte... Liste bei: Stefan Dambeck, Linzer Str. 8390 Passau. Bitte 60 Pfennig Briefmarke beilegen! Danke!

Verkauf, Tausch von Amiga PD (Demomaker, Demos) Uwe Gansert, Wallenhorsterstr. 9, 4550 Bransche 8, 05468/1055 o. M. Daher, Am Ungelbach 11, 4550 Bransche 8, 05468/885 beide ab 17 Uhr

IBM SVGA bis 800x600x256!! High-End Grafik vom Feinsten, PCX 10xHD 60,-, 20xHD 100,-. Absolute Edelqualität, Liste + Demo 20,- w. verrechn. Chr. Kropp, Triftstr. 67, 1000 Berlin 65

The Elk's verkaufen original Amiga-Soft mit Anleitung und Verpackung. Gratisliste unter 08131/21851 Mo-Fr 14-18 h, Roland Schmidt, Wurmstr. 15, 8060 Dachau.

Amiga Orig. Beach Voll., Kick Off, Oil Imp., Empire (interstel), Fugger, Stunt C. Racer, Airborne R., Micropr. S., Tankattack + Brett, UMS, North u. S. je 20 DM. M. Held, Lautenthalstr. 6, 3300 Braunschweig, 0531/871837. E. Time, Firezone je 15 DM, Lords o. R. Sun, E. Hug. Int. Soccer je 30 DM.

Habt Ihr Lust auf brandheiße superüberdimensionaler Megasoft!! Schreibt an Markus Frankl, 10. Oktober Str. 12, 9330 Treibach!!! Wir suchen Demo-Programmierer. Wird ab sofort aufgenommen!!!! **Poison**

Verkaufe für Atari ST Deep Space Beverly Hills Cop Action Service Leatherneck Spitfire 40 the Lust Trooper the Return of Jedi Hard drivn zusammen 210 DM auch einzeln 069/453536 Uwe Wolf, Saalburgstr. 36, 6000 Frankfurt/M. 60

You need the newest USA-Imports for your Amiga? Your flopppy hungers for hot stuff? Then call 05731/96196, Th. Braun, Brückenweg 18, 4970 Bad Oeynhausen 1

****AMIGA**** Habe topaktuelle Software!!! Call: 05731/96196, Th. Braun, Brückenweg 18, 4970 Bad Oeynhausen 1

Hy Sucht Ihr neuesten Amiga Stoff! Dann ruft doch mal an!! 100% Antwort! Auch Abos! Didla Helga (verlangt Rene), 8010 Graz, Pmisgasse 28, Tel: 0316/460334

You want the newest Software for your Atari ST. Contact us:"THE ELITE", F. Thursa, Pf 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Amiga. Contact us:"THE ELITE", F. Thursa, Pf 532, A-1100 Wien.

Verk. für Amiga (Origl): Larry III, Police Quest II, jew. 50 DM und Goldrush für 40 DM zuzügl. NN bei Thorsten Fiebelkorn, Omerskopfstr. 36 a, 7590 Achern/Baden.

*****AMIGA Courts***** Auf Amiga, gibt es f. den ersten, der an folgende Adresse 10 DM schickt: Ingo Wendel, Brandenburger Weg 36, 6238 Hofheim/a. Ts. Write or die!

Verkaufe Nintendo mit 10 Modulen z. B. Rc Pro Am Castelvenia Ice Hockey für ca 300 DM. Tel: 06331/44636, Mathias Polier, Bogenstr. 4, 6780 Pirmasens.

Verkaufe Kick Off (35,-), Manchester United (35,-) und African Raiders (30.-). Im Paket nur 90 DM,-. Only Atari ST. Geld an Ulli Wettje, Ortbruch 2, 2855 Bokel.

Verkaufe Originale für Amiga und C64: z. B. Amiga: Hillsfar, Strarflight, Rings of Medusa. C64: Pool of Radiance, Ultima V etc. Falls Fragen ruft die Nummer 0043/0316/463121 und verlangt Alexander Muhr, R.H.Bartschstr. 29, A-8042 Graz/Österreich

Verschenke Originale (Spiele, Anwender etc.) für C64! Kein Druckfehler oder blöder Scherz. Umfangreiche Infos geg. 5 DM Rückporto von Jan Kühne, Ripener Weg 20, 2300 Kiel 1.

Verk. f. Amiga Rings of Medusa, Populous, R-Type, Kult, Alttered Beast, Deluxe Video, Deluxe Photolab (je 95 DM), Quickshot II Turbo (Joystick), Tel: 08106/32825, Karsten Pietsch, Primelstr. 23a, 8011 Vaterstetten

Ich biete Amiga-Monats-Abos! Demo, Game o. Alles-Abo. Niedrige Preise, schnelles u. freundlicher Service bei, CRYSTAL, Hans Albrecht, Grazer Str. 14 a, A-1136 Wien.

Atari ST-Software-Austria: Vergebe über 1200 Games und Anwendersoft -- alle verfügbaren ST Programme!!! Liste anfordern bei Atari Soft, Karl Pölzler, Postfach 19, A-1223 Wien

PC: Adventure Pack (4 Sp. gute Tests) User Pack (Software f. Einsteiger), Action Pack (4 Top Games), alle kaum ben. evtl. später auch einzeln Lösungen! Tel: 08761/60993 o. /9420, Hildebrand R./ Sedelmayer E., Am Mühlbachbogen 83, 8052 Moosburg

Verschenke an den zwanzigsten, der mir 20,- DM schickt C64 mit Floppy, Final Cartridge u. Spiele. Adresse: S. Serik, Hermannstr. 1 a, 6550 Bad Kreuznach

Sucht Ihr die neueste Software zu Billigstpreisen? Dann wendet Euch an mich! Only Amiga! 100% Virusfrei! 24-Stunden-Service! Gratis-Liste! Auch Abos! Thing, Luke Skywalker, PO Box 36, A-5630 Hofgastein

***** APEX ***** Interressiert an Topsoft für den Amiga? Für die allerneueste Software schreibt an: F. Wensing, Postfach 134104, 4426 Vreden. 1 Disc = 1,5 DM. Auch billige Monatsabos!

Größter 128er-Club der BRD bietet 34 tolle Public-Domain-Disk. + Tips & Tricks. Liste gegen Rückporto bei U. Schwesig, Dorfstr. 9 a, 2406 Stockelsdorf.

Verkaufe meine deutsche Anleitung zum Flightsimulator-2 für 10,- DM! U. Schwesig, Dorfstr. 9 a, 2406 Stockelsdorf, Tel: 0451/493306. Sofort anrufen!!!

Amiga, C64, VHS Videos, der schnellste Weg um an Software zu kommen. Contact: The Fastway, M. Horstmann, PO Box 2322, Lütjenburg. PS: Only to swap or buy games! Send only games! 100% Antwort!***

Sende eine 10er Note und jeder 10. erhält ein Original Game, mind. aber 1 PD-Disk (Nr. 2000-2100 angeben)! ST! Kein Verlust für Dich! Markus Keller, Oberhausen 617, CH-8460 Marthalen

Verkaufe alle Sierra Games (einzeln) Preise zwischen 25-50 DM für IBM-PC + Budokan, Full Metal Planete, Face off, Mines of Titan, Starflight 2, Bad Blood (günstig). Tel: 02623/4455, M. Schulze, Bunzlauerstr. 5, 5412 Ransbach-Baumbach.

Atari ST VIRENKILLER Atari ST Den PD Virenkiller bekommt Ihr für 5 DM! Schicktt das Geld einfach an: Dennis Wendt, Schonnebeckhöfe 150 B, 4300 Essen 12, Rückporto bezahle ich 100%

Verkaufe ST Originale: Pirates! 45 DM, STOS Game Creator 59 DM, Space Harrier und Live'n let die je 15 DM, Falcon F16 45 DM, Bombjack + Thundercats nur 29 DM, 0214/75884, J.anusz Jelitto, Bodelschwinghstr. 34, 5090 Leverkusen 1

Verkaufe für IBM Oil Imperium 50.- DM + Treeview 30,- DM + Dancad 3 D CAD mit Animation für 40 DM. Tel: 02104/47484, Volker Zitzmann, Kopernikusstr. 54, 4006 Erkrath.

Wir bieten die neueste Amiga und ST-Software! Nicht älter als 24 Std.!! Bestelle auch Du sofort ein Info: The Clan, Roger Wattenhofer, PO Box 263, CH-88854 Siebnen SCHWEIZ, Tel: 055/645074

Sucht Ihr gute Soft? Auch PD, für IBM + Amiga? Dann schreibt an: M. Satler, Buchenstr. 11, 6452 Hainburg 1!!! Über 5000 Disks!!! Bitte 1 DM Rückporto!!! 100% Antwort!!! MCR

C-64 Originale: Cabal, Hawkeye, Sidewize, Epyx Action, Down at the Trolls, Mission Elevator, Turrican. Tel: 05251/9696, Sebastian Heger, Im Kirchenfelde 33, 4790 Paderborn 18.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us:"THE ELITE", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Arisc-Software. Rasch und 100% Große Auswahl, viele Besschreibungen, Utilitis und Hilfsprogramme. Info an Arisc, Josef Müller, Sandleiteng. 9-13/6/4, A-1160 Wien

You want it, you got it! Biete Topaktuelle Software für Amiga 500. Liste anfordern! Schreibt an Michael Pokorny, Postfach 41, A-1110 Wien.

Your want it, you got it! Biete Software für Amiga. Liste anfordern. Habe immer aktuellste Soft. Schreibt an Michael Pokorny, Postfach 41, A-1110 Wien.

C-64 Oil Imperium, das Spiel bei dem man Geschäftssinn haben muß. Der 6., der mir 10 DM schickt, bekommt es inkl. Poster. Schickt an Niklas Herter, Amselweg 15 a, 3171 Weyhausen.

ATARI ST - Habe viele Demos von TEX, TCB, TLB, V8 u. a. Info bei: Karl-Heinz Gunkel, Am Mühlengraben 16, 3507 Baunatal.

AMIGA - Programmiere Intros, Menüs in Assembler: Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3. Demo-Disk geg. Disk + frank. Rückum.

***** APEX ***** For buying the very latest modem-stuff write to: F. Wensing, Postfach 134104, 4426 Vreden. Each Disc = 1,5 DM. Also cheap nonth-abos!!

For buying latest IBM-Software write to: RedSector Inc., Ron Kapiten, PO Box 138, NL-6460 NA Kerkrade-Holland

Amiga-Originale 41 Spiele zu Niedrigpreisen z. B. Midwinter / Sim City / Populous je 35 DM, das gesamte Paket (Liste anfordern nur DM 400,-. K.H. Hörmann, Am Rothenberg 15, 6660 Zweibrücken. Tel: 06332/43118 n. 16.00 Uhr.

!!!VERKAUFE!!! Österreich bis Deutschland immer neueste u. aktuelle Softw. Superbillig superschnell. Schreibt an: H. Sladek, Eyslerg. 24, A-1130 Eirn. Tel: 0222/881639 Österreich

You want the newest Software for your Amiga and Atari. Write to: "THE ELITE", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien.

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 u. Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Th. Panyrek, Pf 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

*****AMIGA***** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben. Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***AMIGA***

Suche ST Tauschpartner! Habe: Kick 2, Larry 3, Power boat USA, Resolution 101 uvm. Suche: Their finest Hour, F 29, Call: 06631/2653. Call fast, beginners welcome. Suche PC Engine & Amiga, fast!!

-IBM- Verkaufe Games: Auf 5,25 Zoll Disks: Xenon 2, Starray, Pete Rose Baseball; auf 3,5 Zoll Disk; Skyfox 2! (Nur Originale!) Tel: 0906/4904 ab 19 Uhr, Reinhold Vogelsang, Lorenz-Hübnerstr. 27, 8850 Donauwörth

Du bist der Meinung heiße Ware allein genügt nicht - schnelle Behandlung und gutes Service gehören auch dazu? Dann bist Du bei uns richtig! Masters of the Island, K. Arlo, PO Box 21, A-6027 Innsbruck, Austria - Nur Amiga! Auch Abos! Liste für 2 DM / 15 ÖS

Amiga-PD ab 1,75 DM! Fast jede Serie sowie diverse Sonderserien vorhanden! Kostenlose Liste mit weiteren Überraschungen anfordern. Software Empire, Andreas Böning, Lange Str. 118, 2880 Brake.

Verkaufe Amiga-PD inkl. Disk für 1,90 DM! Verkaufe auch Leerdisks für 1 DM das Stück! 08035/8288, Fabian Miehle, Hofangerweg 2, 8201 Neubeuern.

Verkaufe Originale: Table Tennis (35 DM), Soccer Manager Plus (35 DM), Kick Off (35 DM), Microprose Soccer (40 DM), Superstar Ice Hockey (20 DM). 08035/8288, Fabian Miehle, Hofangerweg 2, 8201 Neubeuern. Alle Games für Amiga!

*****AMIGA*** Topaktuelle Amigasoftware** günstig abzugeben. Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***AMIGA***

Verkaufe für ST Larry 3 (DM 65) und Imperium (deutsch) (DM 50)!!! Habe außerdem absolut neuesten hot Stuff!!! Call or die: 06351/8136 Torsten Saaß, Winterstr. 8, 6719 Lautersheim. *** STE - YEEEAAAHH! ***

Amiga ** Hi Guys * Verkaufe (Orig.):** Knight Orc = 30 DM; The Stooges = 20 DM; Rocky = 10 DM ** Verschenke an den 50., der 1 DM schickt, 40 Spieledisks!!! D. Rother, Harzweg 15, 4800 Bielefeld 17.

B. Tale 1/2 Mars Saga Katakis Nebulus Giana Sisters Neuromancer Zac Mc Kracken Captain Blood Demons Winter Starflight Leg of Blacksilver Legacy of Ancient Times of Lore je 20 DM. Ultima 5 Kn. of Legend 40 AD&D je 35. B. Tale 3/4 je 30 C 64 05181/25478, Frank Vierbuecher, Am Sindelberg 9, 3220 Alfeld.

Verkaufe Originalspiele für Amiga. Ports of Call 20 DM, Crazy Carx 2 20 DM, Börsenfieber 30 DM, The Thrlee Stooges 30 DM, u.a. Für Atari ST mit 1 MByte die Spielesammlung Milestones für 50 DM. Jürgen Henning, Schwätzgässle 15, 7120 Bietigheim-Bissingen, 07142/41991 ab 17 Uhr.

Amiga: Ver. Hostages (30), F-18 Interc. (40), Xenon 2 (50), Populous (50), Chambers of Sh. (50), Indy 3 Adv. (50), It came Desert (50), Stadt d. Löwen (50), Flight Sim 2 (50), Kompl. 350,- Tel: 09644/1413, Markus Bieler, Schinnerstr. 23, 8487 Pressath.

C64! Verlose unter den ersten 500 Loskäufern die Spiele Italy 1990, Man. Utd., F. Man 3, Newzealand Story, M. Soccer und Nintendogerät. Ein Los kostet 3 DM. Verlosung findet 4 Wochen nach Erscheinen der Anzeige statt. Andreas Brecht, Kronenstr. 8, 7528 Karlsdorf.

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us:"THE ELITE", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Verkaufe neueste Spiele - auch ältere! Nur Originale mit Anleitung!! Viele ältere ActionGames und strategische Kriegssimulationen! Auch Anwender!! 04503-3234 abends, Oliber Ihde, Mühlenweg 12, 2409 Timmendorfer Strand! -C64/128-

Disks, Magazines, VHS, Girls... We sell everything. So buy at: Lelink/STORM, BP 27, L-3801 Schiffig. Im Falle eines Falles, bringt Storm Dir wirklich alles.

Amiga + C-64 * Amiga + C-64! Verkaufe und tausche neueste und ältere Soft. Liste gegen 1 DM Rückporto. M. Schmidt, Spechtweg 3, 7900 Ulm 10. Tel: 0731/41962 (bis 20 h) Kein Betrug!!!

Suchst Du neueste Amiga-Soft, nicht älter als 2 Tage, dann schreibe uns doch, Piranhas, A. Heier, Weibelacherstr. 11, 8617 Mönchaltorf, Switzerland.

Zu verkaufen billige Amiga-Softabos 0-1 Tage. Infos bei: Piranhas, Schulhausstr. 6, 8617 Mönchaltorf, CH

Verkaufe o. tausche Budokan (35 DM), Frost Byte (8 DM), Clever & Smart, Vampire's Empire (1Disk 30 DM). Tel: 06251/68888 (Jan) und verkaufe o. tausche Simulationsjoystick (25 DM) tausche gegen Xenon2, Atomix, Mr Heli, Rainbow Islands, Klax Battle Squadron, C-Out u.a. Jan Müller, Am Wingertsberg 3, 6147 Elmshausen.

Legion-7 Hey Freaks, wenn Ihr noch immer auf der Suche nach einem günstigen Abo seid, dann laßt Euch diese Chance nicht entgehen! Absolut billig, einfach Gratisinfo anfordern bei: Gerold Leitner, Langwieserstr. 126, 4802 Ebensee, Austria!!! Bye Guys *Amiga*

Ich will Euch nichts vormachen.. Games + Utis em masse. Alles von 1986 bis Neuzeit! (Top-News) Wer meine Gratisliste nicht bestellt ist selber schuld! W. Peters, Brückstr. 46, 463 Bochum 1

We have it: The newest a. best stuff f. your C-64/Amiga. For Info call 0241/1320988 (only So-Fr 19-20h) I repeat: Newest a. best. PS: This beat is technotronic. OK! Then call! Klaus Walter, Bremerhavenerstr. 14, 2800 Bremen 1.

Verkaufe Original Rings of Medusa für C-64! In Originalverpackung mit Anleitung für DM 30,-! Interessenten bitte melden unter der Nummer 0631/16792! Christian Bügenburg, Konr.-Aden.-Str. 39, 6750 Kaiserslautern.

Superneue Soft zu supergünstigen Preisen! Das geht nicht? Doch, bei Jörg Leihbecher, Spitzwegring 3, 6300 Giessen. Liste kostenlos! Write fast to be fast! Greet must go to Mr. Mix of TSB!

Schweiz Amiga Schweiz EFC Production! Das billigste Soft-Abo der CH!!! Tel: 033/453667 (Christoph) Rufe uns an! Anzahl Disks frei wählbar *N!R!H EFC Productions* !U!C! Christoph Wittwer, Günzenenweg 15, CH-3634 Thierachern.

Schweiz Amiga EFC Productions Die neueste Amigasoft, die es auf dem Markt gibt! Abo's + Einzelbestellungen. Superbillig! Rugt an! Tel: 033/453667 (Christoph) oder 033/411441 (Adrian) Christoph Wittwer, Günzenenweg 15, CH-3634 Thierachern.

Intromaker mit vielen Effekten und Funktionen hat: Markus Bruckmann, Postfach 1104, D-4797 Schlangen 1 (nur für Amiga) **** Versendung auch ins Ausland! *** Fordert Infos an...

Verkaufe 20 Routinen (Raster, Scroll, etc) + Maschinensprache - Monitor + viele Utilities (Packer, Linker, etc) für 30 DM. T. Wolfertz, Hauptstr, 31, 5223 Nümbrecht. (C64)

Verkaufe 5 Disks (Amiga) randvoll mit Samples für Noise- und Soundtracker für 30 DM. T. Wolfertz, Hauptstr, 31, 5223 Nümbrecht.

PC * Larry 3 60,- * Inoy 3 (Adv.) 30,- * Xenon 2 30,- * Tel: 02947/3194 ab 18 Uhr* * Jens verlangen. J. Teutenberg, Jägerstr. 1, 4783 Anröchte.

Für PC: Volleyball Sim u. Time Bandit je 30 DM, The Train u. World Games je 20 DM, PQ 2 65 DM, F. Manager 2 u. Kit 50 DM. Tel: 05226/5060. Claus Windeler, Krähenkamp 28, 4520 Melle 7

IBM-User Verkaufe nur Originale!! z.B. Baal, Bundesliga Manager, Larry 3, Populous, Indy 500, Zany Golf, Tel: 08064/1007 ab 17 Uhr, Markus Huber, Birkenstr. 15, 8201 Bad Feilnbach 2.

Verk. Atari ST Spiele z.B. Test Drive I, Star Trek I, Leisure Suit Larry I, Flight Simulator II. Liste gegen Rückporto: Ralf Watzlawek, Breuningstr. 7, 7400 Tübingen.

Amiga * I have and search the newest stuff. If you want to swap with me than write to: Thorsten Schlick, Waldstr. 18, 5130 Grotenrath (mit Rückporto)* lists and disks*

*****Amiga*** Topaktuelle Amigasoftware** günstig abzugeben. Gratisliste bei Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

Verkaufe Disksammlung für Amiga! (Tausche auch gegen Mega-Drive oder PC-Engine= . Ruf doch mal an! 003287/851576. Es lohnt sich! Ch. Klinkenberg, Langenbend 3, B-4730 Raeren

Verk. Amiga Originale: Populous 35, Loros of the r. Sun 40, Pirates 35, Manchester United 35, The Kristal 15, Kingdoms of England 35, DPainII 150, Patrick Lechner, Schillerstr. 13, 8721 Untersplesheim Tel: 09723/7369

************ PC - Originale *********** Arthur-The Quest of Excalibur (49.-), Personal Nightmare (50.-), Conquest of Camelot (60.-), Phantom Fighter (35.-), Sword of Aragon (35.-), Fish (35.-); mind.: 2 Sp.; kompl.: 180.-DM *********** 06021/75296 **********

Amiga Originalsoftware: Snowstrike, Stealth, Murder, Swiv, Venus, Dragon Flight, Titano, Football M., u.a., gern kompl. Liste (Rückporto), B. Hegewald, P.Box 770234, 2820 Bremen 77, Tel: 0421/6365886

Amiga 0-5 days Call: 06408/1345 0,50 DM Jan Lohnhausen, Schubertstr., 6305 Busek.

*****Amiga*** Topaktuelle Amigasoftware** günstig abzugeben. Gratisliste bei Th. Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***Amiga***

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Th. Panyrek, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

ST - Wayne Gretzky Hockey - ST Biete Team-Disk mit 35 reellen Teams aus NHL, 1. + 2. Bundesliga, etc. 10 DM / 80 ÖS / 10 SFR an: M. Behse, PF 43, 3050 Wunstorf 1 (nur Vorkasse) 100% zuverlässig -- 100%ige Antwort.

You want the newest software for your Amiga. Contact us: "THE ELITE", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

You want the newest software for your Atari ST. Contact us: "THE ELITE", F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Versch. an den 10. Einsender von 10 DM Western Games (C64) (orig). Schickt das Geld an Sven Jokisch, Ebertstr. 8, 4809 Bergkamen.

Unicorn-PD* Die neue deutsche PD-Reihe für den Amiga & C=64 Katalogdisk Amiga: 2.- DM, Katalogdisk C=64: 1,- DM bei Unicorn, T. Hasenbein, Herner Str. 277, 463 Bochum *

Unicorn-Spiel-Juwelen Die preiswerte Alternative zur Raubkopie* Zur Zeit 55 Super-PD-Spiele lieferbar. Liste gg. Rückporto bei Unicorn, T. Hasenbein, Herner Str. 277, 463 Bochum 1*

Unicorn-Schatztruhe Nur die besten Utilities aus dem Amiga-PD-Pool** Kompl. mit gedruckter Anleitung (D/E) Liste gg. Rückporto bei Unicorn, T. Hasenbein, Herner Str. 277, 463 Bochum 1*

Verkaufe u. tausche: PD-Soft für den C64. Habe neueste Soft. Keine Antwort auf PLK-Zuschriften! Liste kommt gegen 1 DM. Schickt Eure Liste schnell. Maik Vocke, Georg-Wolters Str. 13, 3300 Braunschweig. Jede Zuschrift wird 100% beantwortet! Schreibt schnell!

!!!!!! Sensationelles Sommer-Angebot !!!!!! Alle Originalspiele aus dem "Antiquariat" zum Preis von DM 14,90. Solange der Vorrat reicht! Schnell anrufen und Liste bestellen! Ruf: 04191/4320, Ruppert Riesenhuber, Auf dem Kamp 2, 2358 Kaltenkirchen.

Gebrauchte Original Software für Amiga ist der richtige Weg. Rufen Sie an; 02822/52415 z.B. Hills Far, Comvo Racer, Zany Golf u.a. Titel per NN, Stck 40.-, Amiga, Dieter Schäfer, Frankenstr. 33, 4240 Emmerich 1.

Verkaufe, tausche und kaufe PD-Soft für den Atari ST (Mono und Farbe) Jede Disk mit Spielen, etc nur 3!! DM incl. Disk. Fragen an und Liste bei M. Behse, Postfach 43, 3050 Wunstorf 1

Sega-Spiele zu verkaufen z.B. Wonder Boy I+II+III, Battle Out Run, Casino Games, Dynamite Duc, Ghostbusters, Golden Roll, Golvellons, Phantasy Star, Y's, R-Type und 45 weitere Spiele. Tel: 04521/71497, A. Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin.

Atari ST + C64, Western Games, Hostages, Superstar Ice Hockey, Purple Saturn Day je 30,- (ST), Asterix, Lucky Luke, California Games je 25,- (C64) ab 16.00 Uhr Tel: 06181/60264, Kai Gensler, Veichenweg 9, 6450 Hanau 8

1400 Superpokes für nur 10 DM (C-64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

Endlich ist sie da: Die Tricks + Tipsliste für alle Amigas. Über 700 Cheats, Codes, Lösungen f. viele Spiele f. 10 DM. 10 DM an C. Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

Verkaufe Battles of Napoleon, Starflight und Heroes of the Lance für C64. Tel: 0871/77692, Christian Schebengrabe, Hofmark-Aich-Str. 34, 8300 Landshut

ST-PD-ST-PD-ST-PD-ST-PD-Spottbillig Nur 3 DM pro Disk - ab 10 nur 2,50 DM! PD für Farb- und Monochrommonitor!! Info + Liste gibts gratis + schnell. M. Behse, Postfach 43, 3050 Wunstorf 1

C-64: Biete gute PD-Soft zu günstigen Preisen. Eine komplette Liste auf Disk erhaltet Ihr gegen 1,- DM Rückporto bei: Markus Wasserberg, Norderstr. 40, 2223 Meldorf. *C-64*

Spielesammlung (nur Originale) für Amiga, gegen Gebot zu verkaufen!!! (Turrican, Super Wonderboy, NorthSouth, DragonsLair 2, Lizenz z. töten usw. insg. 11 Games. Tel: 09933/1676, Andy Piller, Ganghoferstr. 8, 8357 Wallersdorf.

Verkaufe für ST: Space Quest 2 25 DM, Larry 3 40 DM, Rainbow Islands 25 DM, Rock'n'Roll 25 DM, Starflight 35 DM, Populous 25 DM, Kings Quest 3 15 DM, Blood Money 20 DM, Future Wars 25 DM. Tel: 02623/2616 ab 15h anrufen, Th. Alef, Rheinstr. 35, 5412 Ransbach-B.I

Wir führen Spitzen-PD-Software auf dem C-64. Wer die umfangreiche Liste mit einem Spitzendemo haben will, der soll noch heute mit 1,50 RP an: G. Wolpert Goldbachstr. 19, 6991 Igersheim schreiben.

!!!SSSTTTOOOPPP!!! Neu! Computerspiele (Origin.) Billig! Havy Metall 30.-, Italia 1990 25.-, TV Sports Football 35.- und viele andere! Schreibt an: Casom Claus, Hauptstr. 97, 678 Pirmasens. Nur C-64, außerdem Joysticks!!!

Die besten Atari ST Demos von den Top-Crews abzugeben. Info von: Karl-Heinz Gunkel, Am Mühlengraben 16, 3507 Baunatal.

64 * Atari ST * Search for hot and cool contacts. Send lists + 2 DM Porto to: Thorsten Schlick, Waldstr. 18, 5130 Grotenrath. If you send disks, you don't need to send 2 DM! *TDS TDS TDS TDS*

Bieten neueste Soft für C-64 + Amiga Schreibt an: Walter Schweiger, Strohblumeng. 87, A-1220 Wien (0222/2286063) oder Stefan Kliment, Dardegg. 67/32/7, A-1220 Wien. *Gratisliste*

***THE SPECIAL BROTHERS H.Q.** offers the latest Modemware z. only abos. Contact: Schroeder J., PO.Box 206, 3403 Dudelange Luxembourg. Only Amiga. Lamers are welcome.

*****AMIGA*** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***AMIGA***

Hi IBM Freaks! Verkaufe 200 Leerdisketten mit Superspielen drauf (Indy 500, Budokan, Colonell's Request...) für einen Superpreis. Ruft einfach mal an. Tel: 06142/71383, Patrick Schössler, Dolomitenstr. 7, 6090 Rüsselsheim 7.

Amiga - schnell - zuverlässig - billig!!! Neueste Soft vorhanden - nur anrufen! Chrid Dickinson, Metallweg 102, 6093 Flörsheim, 06145/31511 - Schämt Euch nicht, ich bin kein arroganter Spasti.

AMIGA SOFTWARE - SPOTTBILLIG ! Disc & Soft für nur 3 DM. Fordere meine Liste an. Mr. Miga of EXTREME, Guy Morlak, 25 rus Al. Meyer, L-4407 Belvaux. Habe Games, Utils, Demos, Mags,...

Verkaufe Original Amiga-Software! Afmageddon Man, Tracker, Football M.2 Zoom, Detector, Binxter, Volleyball, u.v.a. Schreibt an: J. Vonderach, Feldbergstr. 19, 7890 WT-Tiengen 2

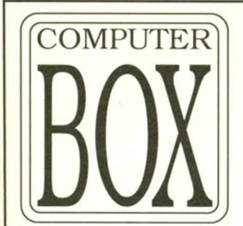
Amiga-PD: Verkaufe 40 Disks randvoll mit PD-Spielen (die Besten) für 100,- DM. Hermann Folger, Reibersdorf 2, 8255 Schwindegg ***be fast***

Amiga-TV SP. Footb. Day o.t. Pharao, Corruption-Conflct. Europe, Waterloo, Espionage, Empire, Bundesl. M., Shadow Gate, Kick off 2, Pirates, Fu. Metal Planet, Magazin, Fugger, Lost DM Mine, Originale für 220 DM, Neu: 2028 DM, 1. kriegt 1s extra. 06032/81886, Chris Schmidt, Dürerstr. 2 F, 6350 Bad Nauheim 3

Verkaufe für PC: Space Quest III 40 DM, Flightsimulator 4.0 65,- und Mechwarrior 35,-. Habe noch mehr Games. Call: 06224/73715, Mathias Sandner, Panofamastr. 20 B, 6906 Leimen 1.

*********** Wahnsinn C-64 *********** Verkaufe Originale * Kick Off 2 (deutsch) * World Cup '90 * zu je 8,00 DM. Versand per Vorkasse oder Nachnahme (+ 5,- DM) T. Hüser, Birkenweg 8, 4793 Büren-Weiberg

Bieten immer die neuesten Programme aus ganz Europa für alle Systeme!! Schreibt an: M. Eberhard, Postf. 82, A-8055 Graz, Zuschriften nur mit Disk!! Systemangabe nicht vergessen!!!



Alfred Schmidt Gesellschaft m.b.H.
A - 1100 Wien, Gudrunstraße 158
Telefon: 0 222 / 602 26 18

Ladenverkauf & Versand österreichweit
geöffnet: Mo-Fr 10-12.30 u. 14.-18, Sa 9.30-12

Größte Auswahl an Anwender-Software für Amiga

Ihr Software und Spiele Spezialist in Wien

Games für .... C 64
Games für .... Amiga
Games für .... Atari ST
Games für .... IBM - PC
Public Domain für Amiga .... à 35,–

Verk. Cabal 45.-, Super Wonderboy in Monsterland 45.-, Hard Drivin 40.-, Powerdrift 45.-, Speedball 40.-, Katakis 35.-, Three Stooges 40.-, Virus 35.-, Hollywood Poker Pro 35.-, Bubble Bobble 40.-, President is missing 35.-, Motorbike Madness 30.-, Thexder 30.-, Alle zusammen + 10 weitere Disketten nur 350 DM!!!(VB) (Neuzustand!!) Tel: 08376/8232 (14-18.30 Uhr). Thomas Viereck, Sandstr. 13, 8961 Sulzburg.

**** PC ** Verkaufe Ultima 6, Pirates, Manhunter 2, Sim City u.a.** Thorsten Schröder, Jungholzweg 8, 7410 Reutlingen 3, Tel: 07121/550468

*****Amiga***Amiga***Amiga***** Bieten immer neueste Soft, Anleitungen und Lösungen. Schreibt an B. Roth, Bermhardletterhausstr. 6, 5000 Köln 1

C64 Digi-Sounds. Haben alle Titel der aktuellen Pop-Hitparade auf Disk digitalisiert. 12 Titel (4DS) für 10,- inc. Disk + Porto. Weitere Infos: 0911/692302 (Holger) o. 693165 (Markus), Holger Auernhammer, Bruckwiesenstr. 32 b, 8507 Oberasbach.

Ob Regen oder Sonnenschein, Storm läßt Dich einfach glücklich sein. Und wird Dir alles viel zu viel, dann kauf Dir doch ein neues Spiel!! c 1990 by Storm. N. Lelink, PO Box 27, L-3801 Schifflange.

Make the real test, test true fucking best, we keep your Floppy warm. So let's go Storm!!! N. Lelink/Storm, PO Box 27, L-3807 Schifflange

Fortgeschrittener Amiga-User möchte sein Wissen und seine Erfahrungen mit Anfängern teilen. Kostenlose Informationen erhalten Sie unter: N. Lelink, BP 27, L-3801 Schifflange

Amiga Storm Amiga Storm Amiga Storm Amiga Storm N. Lelink, BP 27, L-3801 Schifflange Amiga Storm Amiga Storm Amiga Storm

Original XL-Kassetten und Module zu Spottpreisen (alles gebraucht) bei: M. Kronenberg, Rödingerstr. 25, 5177 Titz/Kalrath. 02463/3057 (Markus). Alles nur 1x da!!! Liste anfordern!!!

Sega-Mega-Drive zu verschenken!!! Der 5. Einsender eines 10 DM Scheines erhält das Modul Thunderforce III, der 20. erhält Phantasy Star II und der 35. meine Mega-Drive Konsole. Zusendungen an: U. Mander, Berthold-Brecht-Str. 40, 6700 Ludwigshafen.

You want the newest Software for Your Atari and Amiga. Write to: THE ELITE, M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien.

Verk. C64 Originale: Pool of Radiance, D. Dunkle Dim., World Cup 90, Golden D. Nr. 8 + 9. Suche Bard's Tale II, Dungeon Disk 2 (meine ist defekt, zahle etwas). Tel: 08225/1038 18-20 Uhr, Thorsten Tögel, Kirchberg 2, 8876 J.-Scheppach

*****AMIGA*** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***AMIGA***

Austria! Amiga Software jeder Art abzugeben. Nur Raum möglich und Wien! Call 02236/811452, Joscha Ostermann, Hohe Wandstr. 27/4, A-2344 Maenzersdorf. Greetings to Andy!

C64 Disk: Habe Kick-Off 1 + 2, Rings of Medusa, Tie Break, Cabal u.v.a. Kein Postfach. Liste gegen 1 DM Rückporto bei mir: Jan Scherbarth, Zarrentiner Weg 21, 2418 Ratzeburg.

Amiga! Top-Spiele! 1 Spiel 15 DM, 3 S. 35 DM, 6 S. 60 DM! Infos unter 05382/4858!!! Stunt Car Racer, Rings of Medusa, RVF Honda, North & South, Xenon 2, und neu Budokan, Tie Break, Ghouls'n'Ghosts, usw... Ole Brandenburg, Harriehausen 30, 3353 Bad Gandersheim.

Neueste Soft, spottbillig + super Service + Riesenauswahl Amiga + ST + C64 Tel: 0421/530497 all days if not call Tel: 0421/320988 19-20.30 h So-Do only. J. Müller, Danzinger 17, 2800 Bremen.

***C-64**C-64* Biete Superheli,** Knast + Oelbaron (10.-) + Sko, Jumpball + Ghostdriver (5.-) Schreibt an: O.Pintat, Kurt-Schumacher-D. 34 b, 1 Berlin 51 * Disk * C-64 * Disk *

Verschenke Great Courts auf dem C64! Der 20. Einsender von 5 DM hat Glück gehabt. (Original m. Handbuch, allen Codes, Originalverpackung!) Adresse: M. Nientiedt, Kanalstr. 18, 4400 Münster

Verschenke orig. Spiele (Ultima IV, Captain Blood, The Sentinel) an den 5., 10. und 15., der mir 10 DM schickt. Alexander Müller, Im Alten Holz 7, 5800 Hagen 1.

*****AMIGA*** Topaktuelle Amigasoftware günstig abzugeben.** Gratisliste bei Th. Beisser, PF 142, A-1140 Wien. Neu! Jetzt auch viele deutsche Anleitungen günstig abzugeben!! ***AMIGA***

You want the newest Software for your Atari ST. Contact us: THE ELITE, F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

You want the newest Software for your Amiga. Contact us: THE ELITE, F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien.

Neueste (Modem) und ältere Amiga-Games zu günstigen Preisen gibt's bei: C.Ruff, PO.Box 586, A-4840 Vöcklabruck, Austria! Liste anfordern! Rasche und faire Abwicklung sind garantiert!

Revolution in der DDR, Lifetime, Tennis Manager '90, Tennis Player Manager. Kombinieren Sie selbst: 2 Spiele = 34,95; 3 Spiele = 44,95; 4 Spiele = 54,95 (C64 Disk; DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

Bundesliga '90/91-Neu. Managen Sie einen Fußball Club. - Meisterschaft, DFB-Pokal, Uefa-Cup, Transfers, 1-3 Spieler. (C64 Disk; 14,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne

****** Revolution in der DDR ****** Stellen Sie sich vor, alles wäre ein wenig anders gekommen... brutal wie in China. Schaffen Sie den Umsturz. Strategie u. Action (C64; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

Revolution in der DDR, Lifetime, Tennis Manager '90, Tennis Player Manager. Kombinieren Sie selbst: 2 Spiele = 34,95; 3 Spiele = 44,95; 4 Spiele = 54,95 (C64 Disk; DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

Tennis Player Manager - managen Sie einen Spieler Ihrer Wahl. - Individ. Training, Werbung, absp. Spielstand, 1-8 Spieler (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

Lifetime - managen Sie sich durchs Leben. 1-4 Spieler, verschiedene Wege der Geldvermehrung, freie Berufswahl, kompl deutsch (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

Tennis Manager '90 - Bestimmen Sie als Manager die Geschicke Ihrer Spieler -Werbeverträge, Schaukämpfe, Turniere - 8 Spieler... (C64 Disk; 19,95 DM + NN) S. Kröger, Postfach 4117, 4972 Löhne.

Mega-Drive und PC-Engine Sammlung zu verkaufen *** Reihenweise Wahnsinnspreise ab 15,- DM!!! 02938/3706 wählen und Thomas verlangen! Thomas Kettler, Südweg 11, 4763 Ense-Parsit

C-64 verkaufe neueste Soft z.B. Turrican, Ski or die, Atomix, Grave Yardage und viel mehr. 10 Disks = 20 DM. Disks und Geld im voraus! Kein Betrug!! M. Latacz, K.-Schumacher-Str. 5, 6100 Darmstadt 13

C-64 Software wie z.B. California-Games, Test Drive, Roger Rabbit... pro Spiel nur DM 10,-. Fordert meine Liste an!! PS: Suche Chase HQ!! Uahle bis zu DM 10,-. Also schreibt an: Thomas Becker, Waldstr. 36, 6305 Buseck 2

You want the newest Software for your Amiga and Atari. Write to THE ELITE, M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien.

**** Amiga Originale zu verkaufen **** Top Spiele zu Top Preisen. Sofort kostenlose Liste anfordern: Werner Kraus, Kraiberg 45, 8074 Gaimersheim, Tel: 08458/2733.

****** Amiga-Software *** Schweiz ***** Bist Du interessiert an einem Abo mit neuester Soft, die nicht älter als 3 Tage ist? Dann ruf doch an Tel: 061/8112571, Philipp Hanselmann, Längistr. 15, CH-4133 Pratteln

C 64 Rings of Medusa, deutsch, super Rollen- und Strategiespiel. Preis VB. Dirk Holtkamp, Herderstr. 12, 4755 Holzwickede Tel: 02301/13200 (Originalspiel, unbenutzt)

You want the newest Software for your Amiga or Atari ST. Contact us: THE ELITE, F. Thursa, Postfach 532, A-1100 Wien

Du suchst alte und neue Spiele für Deinen C-64 auf Disk? Dann laß Dir doch einfach von mir eine Liste schicken! Schreib an G. Hall, Postfach 36, A-1108 Wien, Österreich.

Habe Games, Komplettlösungen, Tips, Pokes und Partys. Bitte kostenlose Liste anfordern bei: Robert Rothenfußer, Maisacherstr. 47, 8081 Aufkirchen. Bitte frankierten Rückumschlag.

Amiga-Originale Super-Angebote Sehr preisgünstig, 1a Zustand, viele mit ASM-Prädikat. Wer hier nicht zugreift ist selber Schuld. Tel: 0711/79628. Rolf Josko, Beringweg 17, 7022 Echterdingen

Verkaufe Original-Games 20-30 DM Sega Mega Games 50-70 DM, PC Engine 50-70 DM. Tel: 02822/52527 ab 19 Uhr, Martin Waschke, Netterdenschestr. 292, 4240 Emmerich.

Verkaufe ST Originale Bobo 15 DM, Asterix Operation Hinkelstein 55 DM, BTX Manager mit Interface 150 DM, Tel: 06785/515, Torsten Schütz, Liesenfeld 7, 6584 Niederwörresbach.

Neueste Amiga Software preisgünstig. Contact: Sven Meier, Ringstr. 6, 2300 Kiel 1. No Lamers! No Lamers! No Lamers! Amiga

C-64 PD-Games! Wargames, IkariWarrior2, Golfrunner, Wahlkampf, Bundesliga, Zuhälter2, Ceviuz, Mafia. Für je 5 DM. Alle = 35! Geld an: Dennis Heydrich, Poststr. 13, 3013 Barsinghausen 1.

Achtung C-64 PD-Freaks! Verkaufe PD-Disks! 10 Disks = 20 DM, 20 Disks = 30 DM, 30 Disks = 40 DM, 40 Disks = 60 DM! Alle Preise per Vorkasse! Dennis Heydrich, Poststr. 13, 3013 Barsinghausen 1!!

ICON ARTS... We are the ones who code your intros, make your graphix... inform yourself at: Dierk Michael Sackbrook, Spechtstr. 35, 4460 Nordhorn, Tel: 05921/35711, C-64

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden - Computertyp angeben. BGC, Th. Panyrek, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

10 Disketten voll mit PD-Soft für nur DM 20!! Schickt Schein oder DM 1 für RP für Liste an: Michael Vögler, Düpheid 3, 2000 Hamburg 73. *Nur C64* Bis bald!!!

SUPER! Wer kauft legale Kopien für 1 DM? Meldet Euch bei Jochen Kistner, Gramschatzerring 3, 8709 Gramschatz. (1 DM Rückporto beilegen) Nur C64!!

1400 Superpokes für nur 10 DM (C64) Das verspricht endlich auch die letzten Level in vielen Spielen zu erreichen. 10 DM an Chris Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

Endlich ist sie da: Die Tricks + Tipsliste für alle Amigas. Über 700 Cheats, Codes, Lösungen f. viele Spiele f. 10 DM an C. Lindhoff, Schelmengraben 7, 6120 Michelstadt.

You want it, you got it! Biete Software für Amiga. Liste anfordern! Habe immer aktuelle Software. Schreibt an Michael Pokorny, Postfach 41, 1110 Wien.

You want it, you got it! Biete Software für Amiga. Liste anfordern! Habe immer aktuelle Software. Schreibt an Michael Pokorny, Postfach 41, 1110 Wien.

Amiga! Tausche PD-Anwender! Verkaufe Demo-Letter-Designer (21 Disx!) Designerliste gegen 1 DM. PD-Listen schickt an: Peter Rauschert, Friedrichstr. 44, 5630 Remscheid 11! Keine PLK's!

"Bundesliga" managen Sie einen Bundesligaverein. Ein sehr ausführliches Postspiel. 3,50 DM pro Runde. Infos gegen 2 DM Porto bei: Björn Haltermann, Hauptstr. 91, 4250 Bottrop 2

Die beste Software für Amiga und ST. Liste gibt es bei Marc Mühlbrandt, PF 750623, 2820 Bremen 70. 3,5" Leerdisketten 12,95; 5,25" 8,95 DM. Markendisk 3,5" 18,95, 5,25" 13,95 + Porto 3 DM / Ausland 6 DM.

IBM-Originale! Der 10. der mir 10 DM schickt, bekommt Worldgames, der 20. Impossible M.2, der 30. Spielesammlung, der 40. Crazy Cars, der 50. Football Manager, der 60. Die Hard, der 70. Sim City, der 80. Police Quest 1, der 90. SSB. Klas Markuszewski, Lüneburgerstr. 32, 3118 Bad Bevensen.

Biete neue Amigasoftware (auch älter vorhanden) 100% und schnell, Gratisliste anfordern und Info Tel: 09722/8920. Unsere Spiele sind technisch 100% ok, 100% ok. Tel: 09722/8920. Marco Stab, Sonnenstr. 33, 8722 Waigolshausen.

Super Amiga-Abo! Jeden Monat 100 Disks + Games (2DD - 100% error free!!) immer neueste Software. Wir schicken 1x die Woche 25 Disks per Nachnahme. Für nur 50 DM + Porto. Info: H. Mertins, Stadtmühlengasse 9, 6940 Weinheim.
Bitte mit Rückumschlag!

Amiga - programmiere Intros, Menüs usw in Assembler. Manuel Weiner, Triberger Str. 3, 7807 Elzach 3. Demo-Disk geg. formatierte Disk u. frank. Rückumschlag

Public Domain auf C-64 und Amiga. Über 100 Disks vorhanden! Für Liste schreibt an: Ninja Softs, Achim Zimmer, Zu den Erlen 9, 5042 Erftstadt. Bitte mit 60 Pf Rückporto.

Wir programmieren alles auf C-64! Vom Intro bis zum kompletten Spiel! Firmenanfragen erwünscht! ABYSS, A. Zimmer, Klosengartenstr. 25, 5042 Erftstadt. Tel: 02235/41525

Amiga Orf. 70 Stk. à 50,-; z.B. 3D Tennis, Tuhnderstr, MickOf 2, Desert, Flod, Italia 90, Documentum... je 40,- Batm, Popul, Budok, Tiebreak, EMotion, Wirtschaftssimul. Klax Tel: 0421/617837, M. Schlitt, Ritterhuderstr. 51, 2800 Bremen

Verkaufe Amiga Gunship, orig. verp. Preis VS, 0201/404128, Christian Schäfgen, Kamillusweg 56, 4300 Essen 16

Verk. f. C64 30 Orig. Disks, z.B. je 7 DM: Thundercross, Troll, Vera Cruz; je 10 DM: Moonwalker, Morpheus, Tau Ceti, usw.; für PC: Budokan 3,5 (25 DM), UMS 5,25 (15 DM), usw. Tel: 0711/876884 ab 17h, Dieter Hasert, Hohenloher Str. 33, 7000 Stuttgart 40.

C-64 Power-Boys: Haben immer die Top-beste Soft. Info 1 DM. Michael Hadwig, Buchenstr. 60, CH-4142 Münchenstein. Suche Data und Spiele dazu. (Wir haben alles, mit Ausnahme v. Flauten)

EGA/VGA Bildersammlung, 10 x 5.25 = 20 DM inc. P&V, von Autos bis Zebras alles vertreten, nur Vorkasse & Scheck. M. Sperling, Asselner Hellweg 209, 4600 Dortmund 13 *PD*

Neueste Software + alte Klassiker gibts bei Batman, Liste auf Disk, sende 3 DM und du bekommst die Liste! Schnell + gut sind meine Markenzeichen: Batman, J. Preindel, PF 20, A-8019 Graz (C64!!)

Wir haben immer die neueste Amiga, C64 und Atari ST Software. Über 600 Anleitungen vorhanden -Computertyp angeben. BGC, Th. Panyrek, PF 51, A-1162 Wien. Broschüre gratis! anfordern. Bitte LESERLICH! schreiben.

ST/ST/ST/ST/ST (tausche auch) Verkaufe Originale: Bloodwych, Heroes of the Lance, The Pawn. Suche: Ultima 4 u. 5 und alle Arten von Adventures. Matz 08331/89237, M. Köstler, Schießstattstr. 14, 8940 Memmingen.

You want the newest Software for your Atari and Amiga. Write to: "The Elite", M. Hain, Postfach 235, A-1051 Wien.

Vergebe an den 50. u. 100., der mir 5 DM schickt je 1 Orig. Spiel im W.v. 50-80 DM. Send to: R. Laatsch, Am Postsportplatz 20, 4000 Düsseldorf *64*



Reinhard Schröder *Telefon: 02 51/53 27 71*
Frie-Vendt-Straße 16 *Telefax: 02 51/53 28 42*
4400 Münster *Btx: 02 51 53 28 42*

No-Name Disk	3 1/2"	2 DD	10 St.	10,95
	3 1/2"	2 HD	10 St.	24,95
	5 1/4"	2 HD	10 St.	10,95

Farbband LC 10, schwarz, Nylon 7,70
andere Farbbänder auf Anfrage!

HARDWARE

AMIGA Speichererw., 512 KB virusgeschützte Uhr, abschaltbar	149,00
AMIGA Speichererw. wie oben, aber ohne Virusschutz	129,00
Laufwerk 3 1/2", extern, AMIGA o. ST	199,00
Laufwerk 5 1/4", extern, AMIGA	239,00
EPSON LQ 400	599,00
CITIZEN Swift 24	769,00
Farboption Swift	107,00

SOFTWARE	C64	AMI	ST	PC
Champ.o.Krynn	69,-	69,-		74,-
Dragon Flight		79,-	79,-	
Gunship	59,-	79,-	69,-	89,-
Heroes Quest		89,-	89,-	99,-
Kick Off 2	44,-	64,-	64,-	
Klax		54,-	54,-	59,-
Larry III		99,-	99	109,-
Leg. of Fairg.		79,-		79,-
Loom		79,-	79,-	79,-
Midwinter		69,-	69,-	69,-
Oil Imperium	39,-	59,-	59,-	59,-
Pirates	49,-	69,-	69,-	64,-
Populous		69,-	69,-	69,-
Ri. of Medusa	44,-	69,-	69,-	69,-
Sim City	49,-	64,-	64,-	69,-
Test Drive II	49,-	64,-		64,-
Th.Finest Hour		74,-		74,-

Andere Artikel auf Anfrage!

- Wir versenden Hardware, Software, Bücher und Zubehör
- Preisliste mit Angabe des Computertyps gegen Einsendung von 2,- DM in Briefmarken.
- Preise freibleibend, Liefermöglichkeiten vorbehalten.
- Lieferung per Nachnahme zzgl. Versandkosten.
- Händleranfragen erwünscht!

Amiga ****Top-Preise*** Infos + Liste per Telefon: 05382/4858*** Rings of M., Unreal, Stuntcarracer, Indy 3, North & South, Pirates, use. **Los anrufen** Ole Brandenburg, Harriehausen 30, 3353 Bad Gandersheim.

The Special Brothers *** = High Quality = Low Prices = Fast Answer = Modem Stuff = Hot Abo. Contact: Schroeser Joes. PO.Box 206, 3403 Dudelange, Luxembourg. AMIGA (only)

Preisgünstige Software und Abos! Gratisinfo anfordern bei: Spanier S., BP 200, L-3403 Dudelange, Luxembourg! Schnelle Antwort! Nur Amiga! Software nicht älter als 1 Woche.

Super-Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen, IFF-Grafik + Soundtr. - Mod. einladen, Sprites, Bars, einf. Bedienung, etc. Nur 15 DM! M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Liste: 1,50 DM Rückp.

Superabo's für C64! Monatliche Sendung (10 Disks) = 30 DM! Nur Vorkasse! Die Discs gibt's gratis! Contact: Gonzo, Andreas Schuh, Limbergstr. 16, D-6638 Dillingen/Saar!! Yo B-Man!!

Superabo's für C-64! Monatlich 10 Discs mit neuestem Stuff = 30 DM! Nur Vorkasse! Die Discs gibt's gratis! Contact: Gonzo, Andreas Schuh, Limbergstr. 16, 6638 Dillingen/Saar!! Hello B-Man!!

Amiga Abo: Modemimports (O! day old stuff!) ---Nur Spiele + Anwender --- Faire Preise --- Super Service --- Für richtige Amiga Freaks die beste Adresse: A. Peter, PF 9156, A-6040 Innsbruck, Österreich!

Amiga PC Amiga PC Originale Amiga: Imperium 40.-, Waterloo 30.-, U.United 30.-, Dragonflight 40.- / PC: Ultime VI 3 1/2 50.-, Starfl. II 5 1/4 40.-, Universp 2 5 1/4 40.-, M. u. Magic 2 5 1/4 40.-, Starfleet 5 1/4 10.- / Auch Tausch gegen Strategie u. Ropllenspiele! Torsten Vennemann, Straßburger Weg 70, 4400 Münster.

Amiga Games + Demos günstig abzugeben. Liste gegen 1,- DM bei Markus Kegel, Postfach 1342, 2838 Sulingen. Only Germany!

You want the newest Software for your Atari ST. Write to: "The Elite", F. Thursa, Postfach 235, A-1051 Wien.

Biete folgende Atari ST Spiele; Medwilo, Tanglewood, Jinxter, Tass Times für je 20,- DM. Midwinter (40,-), Porates (35,-), Larry III (60,-). Tel: 02103/51627 abends, Klaus Hubrich, Bessemerstr. 3, 4010 Hilden.

Du brauchst neue Amiga-Software? Du hast wenig Geld? Du suchst zuverlässige Partner? Du bist aus Österreich? Okay! Dann rufst Du am besten gleich 02172/2343! Gratisliste!! H. Schneweisz, Lisztg. 2, 7131 Frauenkirchen.

You want the newest Software for your Amiga. Write to: "The Elite", F. Thursa, Postfach 235, A-1051 Wien.

Verkaufe oder tausche die neuesten Source Codes, Demos, Intros or Freeware on Amiga. Erite to B. Meyer, Postfach 24, 8531 Uchlfeld. No illegal stuff please. Only News. Send Disks!!

Verkaufe C-64 Originale: Bards Tale 1+2, Jagd auf Roter Okt, Tan Ceti, Empire, Sentinal, Project Firestart, Elite. Alle zusammen für 120 DM. Schreibt an: M. Scheuer, Ernst Reuter Ring 10, 5010 Bergheim 5. Die Soft ist nur komplett abzugeben!!! Ciao

Verkaufe Amiga-Originale kompl. f. 200 DM. Larry 1+3, Manhunter, Kings Quest 1-3, Police Quest 2, Gold Rush, Space Quest. Schreibt an: M. Scheuer, Ernst Reuter Ring 10, 5010 Bergheim 5. Bitte keine Anrufe!!! Ciao

Biete Demo + Sound Disks! Pro Disk 1 DM, mit Disk 3 DM + 2 DM für Porto! Amiga + C-64. Tobias Angerer, Neuburgerstr. 54 b, 8390 Passau! Megademos* Shows. Alles 100% legal!

Verkaufe für ST: Future Wars 30,- DM, Dragon Flight 40,- DM, Red Heat 20,- DM, Overlander 20,- DM, Public-Domain-Sammlung 80,- DM (30 Disketten) Tel: 08586/3330, Gerald Federhofer, Tiemostr. 29, 8395 Hauzenberg.

Schweiz CH Atari ST CH Schweiz Neueste Soft ab Fr 3,50 pro Disk, Leerdisks 3,5" DS DD Fr 1.80 Pro Disk. Schreibe an L. Anliker, Amselweg 27, CH-3627 Heimberg

Größter 128er-Club der BRD bietet 34 tolle Public-Domain-Disketten + Tips & Tricks. Liste gegen Rückporto bei U. Schwesig, Dorfstr. 9a, 2406 Stockelsdorf.

Verkaufe meine deutsche Anleitung zum Flightsimulator-2 für 10,- DM! Uwe Schwesig, Dorfstr. 9a, 2406 Stockelsdorf, Tel.: 0451/493306. Sofort anrufen!!!

Für Atari ST ca. 100 Originalspiele zum Teil sehr preisgünstig. Liste gegen frankierten Rückumschlag. Auch einige Original-Anwender zu verkaufen. W. Matthäus, Lipschitzallee 82, 1000 Berlin 47.

Alle machen blablabla!! Wir haben Amigastuff... Alois Gattringer, Postfach 232, A-3100 St. Pölten

Verkaufe C64 + Floppy + Datasette + Joystick + 2 Bücher + Spiele voll funktionsfähig VP 500 DM Tel: 07231/89406, nicht vor 17 Uhr anrufen, Olaf Bartlau, Eisenbahnstr. 14, 7536 Ispringen

***** STOP *** Versch. Or.Games:** Great Courts, Speedball, Gunship, (für C64) an den 10., 20., 30., der 10 DM an: S. Brandt, Schafbrückenweg 54, 3109 Wietze schickt * den 100. erwartet eine Überr.!!!

Atari XL/XE: PD-Software nur 1.50 pro Disk. Z.Zt. ca. 700 Disketten. Liste + Demodisk "shit Digi" 1,- DM. Frank Wechsel, Heideweg 13, 4516 Bissendorf, 05402/4743 /14-17 Uhr).

Amiga Schweiz Amiga Zu verkaufen: die allerneueste Software die es auf dem Markt gibt. Die Soft mit Disk für nur 3.00 sFr. Auch Abo's zu erhalten. Es gibt Mengenrabatt. Ruft doch mal an. 055/278525, Sascha Ritz, Eichfeldstr. 3, 8645 Jona

Verk. Orig. "Eye, Bismarck, High Frontier" für 15 DM/St. Expert Cartridge 3.5 für 40 DM. 64'er Hefte / ASM-Hefte 1988/89/90 für 2,50/St. Reset-Schalter für 3 DM. Tel. 05658/8460 ab 16 Uhr

V.AT 2600 + Boxing, Des. Falc. Nightstalker, Star Voyager zus. DM 50 V. Space Ace f. Amiga DM 40. Tel: Schweiz 061/6811830, T. Zimmer, Clarahofweg 16, CH-4058 Basel

V. f. Sega Mast.: Capt. Silv My Hero, Ninja, Thund. Blade, Resc. Mission, Ghost House, Bank Pan. Galax Force je DM 30, zus. 200. Tel: Schw. 061/6811830, T. Zimmer, Clarahofw. 16, CH-4058 Basel

Biete für Amiga viele gute und billige Spiele an. Neue und alte Spiele vorhanden. Schreibe an: BBK, Tobias Zimmermann, P.O.Box 20, CH-3253 Schnottwil

Biete neueste Soft C64 + Amiga Riesenauswahl, Billigstpreise, Super Service. Vale Kosau Gonzales, Schilerstr, 15, 2800 Bremen 1.

Das neueste an Games sowie an Anwendungen gibt's bei uns!!! ** Abo's * schon ab 50,- SFR inkl. Disk. Contact: The Lioness Soft, Fröhlich, Postfach 214, 8400 Winterthur * Disks ab 0,90

C-64 Abos (Spiele)!! Infos von: The Ancient Tample, Bernd Numer, PF 2, A-4611 Buchkirchen. Billigst, aktuell und wöchentliche Lieferungen!! *You have sure seen our demos (Airdance I, II, III(* L8r

Du suchst neueste + 100%ig funktionierende Amiga-Software?? Wir haben sie. Für die Gratisliste und Infos schreibt an: Bernd Numer, PF 2, A-4611 Buchkirchen, Austria ** Simply the best!! **

Amiga-Gratisliste!!! Mehr als 1500 Programme.. Billig, neueste Software und schneller Service. 100% zuverlässig!! * Bernd Numer, PF 2, A-4611 Buchkirchen, Austria!! * Auch Oldies + Abos...

Vergebe Amiga Software von alt bis topaktuell. Schnelle und zuverlässige Erledigung. Wilhelm Galle, Rotenmühlg. 48-51/2P

Suche Originale für C-64 (Rollenspiele): Champ. of. Krynn, Secret of Silver Blades, Might & Magic I+II, Bloodwych, Dungeon Wizard, u.a. Call: 08225/1038. 18-20 Uhr, Thorsten Tögel, Kirchberg 2, 8876 J.-Scheppach

Suche Bubble Bobble (Original) für Amiga. Tausche/verkaufe Castle Master, E-Motion und Champions of Krynn (1 MB) gegen Strategie- und Rollenspiele. A. Schulz, Peter-Drach-Str. 27, 6720 Speyer, Tel: 06232/25436.

Hallo, ich brauche unbedingt Elite Deutsch für den 128 D. Ich zahle gut, wir können danach auch weiter tauschen. Tel: 04106/5304 ab 19 Uhr. Maik Walluks, Hochkamp 8, 2085 Quickborn.

Amiga Originale alt + neu gesucht. Liste mit Preisvorstellungen an H. Rubel, Kapellenstr. 23, 6751 Münchweiler/Als. Simulationen + hohe Motivation bevorzugt.

Suche Module für Sega Master, Sega Mega Drive, PC Engine und Nintendo. Roger Kerber, Rendsburger Landstr. 58, 2300 Kiel 1, 0431/641670 ab 20 Uhr.

Kaufe Originalprogramme für Amiga Listen und Angebote an: Ingo Braunke, Wismarsche Str. 262, O-2758 Schwerin.

PC-Neueinsteiger sucht Simulation-und Strategiespiele. Bitte schickt mir Eure Listen. Stephan Kreuzer, Scharnhorststr. 48, 3200 Hildesheim. oder ruft an: Tel: 05121/85055.

Achtung: Kaufe alle Strategie und Simulationsspiele für Amiga auch ältere, nur Originale. Listen mit Preis sofort an: Oliver Bausch, Schweinauer Hauptstr. 88, 8500 Nürnberg 70, PS: Suche auch das Spiel Empire dringend!

****AMIGA Originalprogramme gesucht**** die nicht älter als 2 Jahre sind. Zahle gut. Listen mit Preisen an: Rudolf Geier, Beilngrieser Str. 95, 8070 Ingolstadt, 0841/59586 ab 16 Uhr.

Suche Spiele für C64 Schickt bitte Eure Listen mit Preisvorstellung an Raimund Winter, Alte Zollstr. 42, 4179 Weeze, Tel: 02837/2511

Suche Tauschpartner für Atari ST Tel: 07584/2016. Verkaufe für C-64, Profimat (Assempler + Mc-Monitor + Handbuch) für 35,- Ausserdem habe ich noch C-128 u. C-64 Bücher zu verk. Andreas Platte, Weidenstr. 14, 7963 Altshausen.

Suche "War in the South Pacific" C-64 nur Original Tel: 05202/81865. Ralf Schneidermann, Heeper Str. 58, 4817 Leopoldshöhe

Habe, suche, tausche Soft für den Amiga. Suche Rings of M., Sim City, Kick Off 2, Tie Break. habe RVF Honda, Indy 3 (Adv.), Kick Off, Twinworld u.a. Listen an oder von: Holger Trott, Am Birkicht 8, 6417 Hofbieber

For the latest Amiga Demos, Intros, Freeware of PD-Soft write to: Volker Meyer, Postfach 24, 8531 Uehlfeld. No illegal Stuff please. Send disks or a list. Many news are here!!

Suche dringendst "War in South Pacific" & "Carriers at War" für C-64, mögl. Originale mit kompl. Anleitung, sowie evtl. sonstige Strategie & Wirtschaftsspiele. Stefan Schmax, Ringstr. 18, 6330 Wetzlar 21, 06441/23951 zahle gut.

Amiga*Amiga*Amiga Ich suche die Spiele Larry, Maniac Mansion, Zak Mc Kracken, Stunt-Car-Racer, It came from the desert, Spion-Spion, Big Business, Hero Turtles und Delux Paint sowie Copy & Format-prg. Thomas Schlüter, Eichelkamp 8, 3180 Wolfsburg 1

!! Kaufe Amiaga-Originalspiele, die nicht älter als 2 Jahre alt sind. Listen und Angebote an: Wolfgang Hüber, Friedrichshofenerstr. 38, 8070 Ingolstadt.

Suche Software

PC-Engine PC-Engine Suche PC-Engine HuCard Games! Daniel Schwill, Tel: 02305/29777, Hellweg 39, 4620 Castrop-Rauxel. Zahle bis 60% des Neupreises!

Dragon's Lair 2, It came from the Desert + Zusatzdisk, alte Sierra-Games für Amiga gesucht. Tausch oder Kauf. Karsten Kowalk, Puchermuehlstr. 37, 8080 Fürstenfeldbruck.

Suche f. C128 Spiel Pirates of the Barrycoast o. Pirates nur Original, günstig!! B. Krause, Josef-Hebel-Str. 6, 8089 Emmerding.

Dringend "Kolonialmacht" (Original) für C-64 gesucht. Angebote an Alfred Keeatochwill, Badensche Str. 49, 1000 Berlin 31, Tel: 030/8546711

Hallo Freaks, suche (für Amiga 500) C-64 Emulator (nur Original), Firmenangebote erwünscht. Bitte melden bei Thorsten Wilm, Behringstr. 21, 3300 Braunschweig.

Suche Orig. mit O-Anl. Panzerstrike. Ausserdem DF1 für Amiga 500 mit Kabel. Call Carsten vom 20.8. zw. 3 und 6 Uhr. 0561/771161, Carsten Sander, Germaniaste. 10 A, 3500 Kassel.

Suche verzweifelt M.U.L.E. für Commodore 64, Mindwheel für Atari ST oder C-64. Zahle Höchstpreise!!!! Ralf Kemle, Josef-Ressel-Str. 28, 8000 München 45, Tel: 089/3111860

***ST* Suche Zeichenprogramme wie Garfield,** Geopint und viele andere mit Ausdruck der Bilder. Zahle gut. Stefan Mayer, In den Weihergärten 6, 6676 Mandelbach 8, Tel: 06804/6661

Suche Software für Atari ST. Schickt Listen an Jan Bainschab, Tiergartenstr. 25 B, A-6020 Innsbruck. Auch Tausch. Schnell wenn möglich.

10 DM für denjenigen, der mir den besten Footballmanager schickt. C64 Disk. Sven Rose, Steinweg 6, 3351 Greene. Tel: 05563/7967 oder 6715

Amiga! Suche Shadow of the Beast, Xenon2, R-Type, Maniac-Mansion dt., The Game Summer Fd. und Kult. Nur Originale, 100% ok mit Anleitung. Tel: 06981/4081, Jürgen Hoff, Rehlingerhof 3, 5510 Fisch.

Ich suche Originalspiele für Amiga 500 oder C-64. Mit Originalhülle und Anleitung. Listen an: Christian Lotze, Moorhof 9, 3073 Liebenau.

Suche für C64 ASM Special 2 ASM 11/87, ASM 12/87, ASM 1/88, ASM 3/88, ASM 6-7/88. Zahle sehr gut. Tel: 06182/27270, Wolfgang Haßmüller, Rheinstr. 20, 6451 Mainhausen 1.

Biete Hardware

Schenke dem 100. Einsender von 5 DM 400 Disketten. Schreibt an Torsten Wedde, Dieckerstr. 6, 4200 Oberhausen 1.

Verkaufe Atari STF incl. Monitor, 2. Laufwerk, GFA Basic 3.0, 8 Büchern dazu, 133 Disketten u. 29 Originalspiele z.B. Starflight, Bloodwych + Data, Dragon Flight u.v.m. für nur 1250 DM. Tel: 077223/74317 jeden Tag ab 18.00 Uhr, Alexander Andreani, Hans-Thoma-Weg 12, 7582 Bühlertal.

Verk. C64 II + Floppy 1571 + Tape + Spiele + Joy + Lösungshilfen + Computerheften für 700 DM (nur komplett). Tel: 08232/1654. Tausche Sega Master Module gegen Mega Drive Module (2:1). Tino Buhtz, Gartenstr. 7 d, 893 Graben.

Verkaufe Amiga 500 + 3,5" Zweitlaufwerk + Schalter DFO-DF1 + Bücher + 100 Disketten + Joystick und - und - und! Um nur 990 DM / 6990 ÖS / Sende auch in die BRD. Austria 07752/45663 ab 19 Uhr. Atari Portofolio - MS-DOS - 1 Monat alt - Um nur 500 DM. Tel: wie oben. G. Maier, A.H.Weg 1, 4910 Ried/I.

Verschenke A 2000 C + Monitor 1084 + 100 Disks wegen Systemwechsel an den 1., der mir 20 DM schickt!! (Nur wegen der Versandkosten. J. Wall, Kleestr. 5, 4794 Hövelhof.

Überhang aus Sammelbestellung Speichererweiterung für Amiga 500 Tagespr. abschaltbar, C-Copy II Hardw. 20.-, Ami-Emukabel + Softw. 30.-, Ami-Fernseher-Scart-Anschlußkabel Super Bild 30.-, Amiga-Bremse 49.-,
Ruf mal an! 02202/38706. Jürgen Klein, Herrenstrunden 46, 5060 Berg.-Gladbach 2.

Überhang aus Sammelbestellung Speichererweiterung für Amiga 500 Tagesp abschaltbar, Kikstartumschaltplatine 69.-, Powerfire 40.-, Zusatzlaufwerk 3,5" 229.-/5,25" 269.-, Bootselektor 25.- Ruf mal an! 02202/38706. Jürgen Klein, Herrenstrunden 46, 5060 Berg.-Gladbach 2.

Überhang aus Sammelbestellung Speichererweiterung für Amiga 500 Tagesp. abschalttbar, Soundsampler + Softw. 99.-, Umschalter-Maus-Joystick 30.-, Jürgen Klein, Herrenstrunden 46, 5060 Berg.-Gladbach 2.Ruf doch mal an! 02202/38706

Verkaufe AD-LIB Karte Neu (originalverpackt!) nur 280,- + MS-Windows 2.1 deutsch (Original!) nur 320,-. Tel: 08064/1007 ab 17 Uhr. Markus Huber, Birkenstr. 15, 8201 Bad Feilnbach 2.

Armstrad CPC 6128 (Schneider) mit Tastatur u. Monitor. VB 450,-. Viele spannende Spiele u. Leerdisketten 3". Bitte um Anruf tgl. ab 14 Uhr. Tel: 089/8507863, Stefan Bredow, Gautinger Str. 15/UBRm 8035 Gauting.

Verkaufe C-64 II + Floppy 1541 II + Geos + Datasette 1531 + 115 Disks + Box + Reset + Modul MK VI + Abdeckhauge für 600 D;! Alles in Top-Zustand! Nur im Set!
Info: Tel: 02331/586643 (Michael). M. Hahn, Westerwaldweg 10, 5800 Hagen.

Verkaufe: Amiga 500 + Farbmonitor XP548 + Speichererweiterung A501 + 20 Discs + Game Rainbow Island + Bücher + Magazine für 1200,- DM. Call Heinz von 16-20 Uhr, Tel: 0203/21283, Heinz Langer, Marientorstr. 24, 4100 Duisburg 1

Verkaufe C64 II + 1541 + Joy + Disketten + 14 Originale (z.B. Tie-Break) + Final C. III + 2 Bücher + Locher für nur 600 DM, statt 1436 DM. Schreibt an Sven Fischer, Zur Schanze 17, 3340 Wolfenbüttel!!!

Vers. C64 + 1541 + 1531 + 100 Disks + Box + Joyst. + Reset + Textv. + Demo m. Lit. an 30., der mir 20,- DM schickt.
Kai-Uwe Joppich (Schmidt), Goldsternstr. 43, 4700 Hamm 1. Fast!!

Speichererweiterung A501 für A500 512 KB mit Uhr 100% i.O. Der 30. Einsender von 10 DM kriegt sie! (Poststempel, Rechtsweg ausgeschlossen) N. Bendl, Kreuzweg 14, 7916 Nersingen.

Verkaufe wegen Systemwechsel CPC 464, Monitor "GT65", Laufwerk "DDI-1", Drucker "Seikosha GP-500 CPC", 30 Disketten, einige Cassetten für 600 DM. M. Rosin, Teichstr. 22, 4458 Neuenhaus.

Verschenke!!! an den 500., der mir 10 DM schickt, einen Amiga 500 + Farbmonitor + Drucker Epson LX-800. Daniel Götz, Carl-Goerdeler-Str. 9, 68 Mannheim 1. 10 DM, die sich lohnen!!!

Verkaufe Amiga 500 + Monitor 1084 + Maus + 2 Joysticks + 50 Spielen + kleine Diskbox + Handbücher + Mausmatte + Ersatzkabel für 1500 DM. Verkaufe auch einen Home-Computer mit 200 Spielen, Joysticks usw. für 500 DM. Tel: 06103/71495, Boris Heinrich, Strubenstr. 6, 6070 Langen/Neur.

Nintendo und sechs Games zu verkaufen. Tel: 0221/442439, Yves Marx, Luxemburgerstr. 315, 5000 Köln 41.

Verk. C64 II (2 Monate alt) + Floppy 1541 + Joystick wegen Systemwechsel. Preis VB; Anfragen an Gernot Steiner, Bichl 20, A-9971 Matrei i. Ostt., Tel: 04875/6357 Österreich

Amiga 500 kompl., wie neu, Modulator, 8 Originalsp. wie Xenon II, North a. South, Full Metal Pl., 2 Joysticks zu verkaufen. VP 820,-, Tel: 08541/5544, H. Franzl, Passauer Str. 17, 8358 Vilshofen.

Verschenke Amiga 500 an den, der mir als 100. 10 DM oder 70 S sendet. Markus Langanger, Fischerndorf 53, A-8992 Altaussee.

Verkaufe: C64 + Floppy + Datasette + Spiele + Drucker und mehr für 700 DM. Ruft an Tel: 02153/70581 (17-18 h), René Mertens, Onnert 8 a, 4054 Nettetal 1.

Verkaufe C64 + Floppy 1541 + Datasette + final Cartr. III + Bücher + Midi Interface + 8-Spur Sequenzer + 200 Discs + Discboxen + Disc-Locher! NP 2000 DM! VB 490 DM *06104/45638* Schnell!! René Kankura, Schlesierstr. 7, 6053 Obertshausen.

Verkaufe günstig Akkustikkoppler 300, 600, 1200 Baud, 150 SFR nach VB, Gameblaster incl. Silpheed u. Larry 2 230 SFR nach VB. Tel: 0041/71/724112, Patrick Zünd, Eichholzstr. 242, CH-9435 Heerbrugg

Nintendo Nes Verkaufe komplettes Nes mit noch 5 Monaten Garantie.** Mit 3Ce Climber-Raf Racer-Wizzards und Warriors für nur 200,- DM. Call me 06032/81886, Christoph Schmidt, Dürerstr. 2 F, 6350 Bad Nauheim 3.

Verkaufe: C-64 + Floppy + 300 Disks + Ak IV + 3 Joysticks + Abdeckhaube + 5 Diskboxen + Literatur (ASMs + gr. C64 Buch) + Regal VB 600 DM, Hendrick Lücke, Alfred-Jahncke-Ring 12, 2000 Hamburg 65

Verkaufe C64/1 (2. Port kaputt) + Floppy 1571 + ca. 120 Disks + Originale + Modul etx. VHB 250,-Tel: 0757/264, Markus Staehle, Goethestr. 17, 7484 Veringenstadt.

Knott's Infinity Wettclub veranstaltet Glücksspiele wie: 849., der 1 DM zuschickt bekommt Amiga 500 / 120. der 1 DM schickt ein Nordic Power Freezer / 549., der 1 DM schickt bekommt MC 1084. Garantiert durch echte Adresse.
Teilnahme bzw Liste (gegen Rückporto und Umschlag) bei Thorsten Knott, Landgraben 11, 5303 Bornheim 1.

Amiga 2000 B, 1084 Mon, Ext LW, XT-K. mit 640 K, Turbo K. (7 MHZ), Ega-K., Thomson-Farbmonitor 20 MB-Festplatte, 2 Joy, PC-Joy-K,+J. FP: 3800 DM. abends 02134/32855, Rainer Burhenne, Sternweg 28, 4224 Hünxe.

Verschenke: Seikosha SP180AI an den 250., der mir 10 DM schickt. Jeder 20. bekommt ein Spiel C64 Kid wie: The Duel, Oil Im. Nur bar.
Schreibt an F. Farago, Felderhof 30, 4030 Ratingen.

Verkaufe CPC 6128 + Color Monitor + Joyst. + zahlr. Software. VB 800,- DM.
Tel: 07541/32783, Rainer Schwabe, Aistegstr. 7, 7990 Friedrichshafen.

Verkaufe Modem 14.400 Baud, US-Robotics, Courier HST + 220 Volt Umsetzer. Noch über 1 Jahr Garantie auf alle Teile.
Für 1100,- DM zu verkaufen.
Tel: 06831/52391, Erik Hesidenz, Adenauerstr. 68 a, 6635 Schwalbach 3.

Amiga 2000 mit 2 Laufwerken 3,5" und 2 Laufwerken 5,25" PC/XT-Karte, Monitor A 1084, 24 Nadeldrucker Star NB 24-10 Komplettsystem VHB DM 4000,-.
Matthias Sachse, Platter-Str. 33, 6200 Wiesbaden.

Verkaufe C128 mit Farbmonitor, 1571 Diskettenlaufwerk, 800 Disketten, Joystick, diverse Bücher und Programme, Diskettenbox, Hefte. VB: DM 1090.00. Telefon: 07062/4202, Sascha Betz, Silcherstr. 5, 7141 Beilstein

Amiga 2000 + M. 10845 + TV-Tuner + Joystick + 11 Ori. + 2 Bücher + div. Zeitschriften für 3000,- zu verkaufen. NP ca. DM 3500,-.
Tel: 09851/2803 nach 14 Uhr, Frank Löffler, Am Anger 6, 8804 Dinkelsbühl.

Biete für den Amiga: Nordic Power Freezer V2.0 100 % ok! für 140 DM, und eine Speichererweiterung 512 KB für 135 DM, noch 7 Monate Garantie! Interesse: 02150/6107, Johny Mguyen, Hauptstr. 36 a, 4005 Meerbusch.

Amiga 500 + HF-Modulator + Joystick + Xenon 2 + R-Type + C-Out und andere Origingalspiele nur zusammen, 90% ok, VB 750.- ab 20.00 h 07171/69174, Oliver Abt, Kornhausstr. 4, 7070 Schwäb.-Gmünd

CPC 464 - Farbmonitor + Disk + Drucker + 2 Joysticks + 30 Fachzeitschriften + 100 Programme, 500 DM. Christian Kuhl, Hessenring 40, 6367 Karben oder 06039/41914.

Achtung! Verschenke C-64 + Floppy + Joystick + Originalgames + Disk an den 200., der mir 2 DM schickt!!! An Danny Tetzner, Metzlerstr. 20, 8972 Sonthofen.

Amiga 500 + 2. LW + 200 Disks + 6 Originale + 3D-Box + Mouse + TV-Modulator + Literatur (100%) f. 1000,-!!! Tel: 09827/1418 - Peter Orth, Weinbergstr. 28, 8802 Sachsen B.A.

Verkaufe wegen Systemaufgabe C-64II, Floppy 1541 (beide leicht defekt) + ca. 250-300 Disks (teilweise auch bespielt) nur zusammen für 450 DM! Diskettenboxen gratis! Zahle Porto!! Michael Meier, Stopfersfurth 38, 8679 Selb/Ofr.

Verkaufe Lynx mit Blue Lighting für nur 300 DM!!!! Tel: 06033/5306 ab 20.00 Uhr, Christoph Herth, Jahnstr. 36, 6308 Butzbach.

A-500 V1.3 + Farbmonitor + Drucker + 3 1/2 Zoll + 5 1/4 Zoll + TV-Modulator + Maus + 2 Joysticks + div. Originale. alles 1A 1650 DM.
Tel: 0431/724508 von 9 - 18 Uhr, Sven Stüwe, Julius-Brecht-Str. 20., 2300 Kiel 1.

Verkaufe 1 Monat alte PC-Engine mit TV-Booster deutsches Netzteil und einem Joypad für 280,- DM.
Telefon: 06027/5403 ab 16 Uhr. Andreas Ensslen, Im Wingert 15, 8752 Kleinostheim

Verkaufe f. CMB 64 Dataphon s 21 d f. 250 DM. 08744/579, Florian Gschaider, Lehen 3, 8311 Loiching

Verkaufe PCIII, Grundausstattung,5 Mon alt VB 1000,-DM. 06555/8556, Winfried Schwahlen, Postfach, 5542 Bleialf.

Armstrad CPC 6128 (Schneider) mit Tastatur u. Monitor. VB 450,-. Viele spannende Spiele u. Leerdisketten 3". Bitte um Anruf tgl. ab 14 Uhr. Tel: 089/8507863, Stefan Bredow, Gautinger Str. 15/UBRm 8035 Gauting.

Der A2000 wird erschwinglich: Unter jeweils 500 Einzahlern von 9,99 DM auf's Postsparbuch Nr. 68.090.062, Postsparkassenamt München, werden 1 A2000 + Monitor sowie Originalspiele verlost. Adresse angeben!!! Florian Albert, Gundelhardtstr. 47 a, 6233 Kelkheim.

WOW!!!: Unter den ersten 200 Einzahlern von 5 DM auf's Postsparbuch Nr. 67481608, Postsparkassenamt München, wird ein super Sony-Discman (700 DM) verlost. Außerdem erhält jeder 10. 10 Leerdisks. Mehrfacheinzahl. möglich, aber Adresse angeben!
Florian Albert, Gundelhardtstraße 47 a, 6233 Kelkheim.

3.5" Sony-Markendisketten MFD-1DD zu Superpreisen! Ab 50 Stk. SFR. 1.34/Stk., ab 100 SFR 1.29/Stk., ab 500 SFR 1.09/Stk. Info + Bestellungen: Tel.(0041)01/3621276

Verkaufe Atari ST, Floppy, Monitor SM 124, Zubehör, original Software. Alles neuwertig VB 950 DM. Telefon: 09732/1452 nach 18 Uhr.
Mark Elschanawany, Weberstr. 50, 8783 Hammelburg. Atari ST

Jeder 20., der 11.11 DM auf das Konto 79731, BLZ 50092400 Volksbank einzahlt, erhält eine Speichererweiterung, 512 KB mit Uhr für seine A500 oder ein original Spiel. Wunsch + Adresse angeben.
Florian Albert, Gundelhardtstr. 47 a, 6233 Kelkheim.

Verkaufe C-64 mit Floppy 1541, Drucker GP 100 VI, Datasette und Originalsoftware für 399 DM. Tel: 09132/4830, Bernd Breitenfeld, Gartenstr. 14, 8522 H'aurach

Verkaufe Tower AT 220 von Schneider mit 14" Color-Monitor, 20 MB Festplatte, 3,5" und 5,25" Laufwerk, Joystick-Karte mit 2 Joysticks, Originaldisketten (z.B. Works, Xenon 2, Indianer Jones, Larry, Oilimperium usw) ca. 1 1/2 Jahre alt, VB 2800 DM,
Tel: 07161/52811, Edvard Rubin, Kornbergstr. 7, 7324 Rechberghausen.

Verlose unter den ersten 300 Einsendern von 10 DM Amige 500 und Monitor. Theo Kendura, Am Haselberg 35, 8711 Mainstockheim.

Verkaufe superschnellen Atari PC 8088 Microprozessor paralleles Modem 232 + Kabel, 2 Handbücher + Software originale. Fast neu (1 Monat) + Screen + Festplatte (60) um 1900 DM oder weniger Telefon: 05243/5288, Hansu Müller, 89 a, 6212 Maurach

***** Sega Master System ***** + 8 Games + Light Phaser + Joystick + Dauerfeuer + Scartkabel VB 350,-. Arnreich O., Stephanstr. 93, 8390 Passau, 0851/72547 ab 17 Uhr.

Verschenke meinen CPC 6128 an den 300., der mir 2 DM schickt. Jede Menge Software und Zubehör vorhanden. Adr.: Jürgen Schneider, Am Wiesenhang 16, 5024 Pulheim.

Verkaufe PC-Engine + CD ROM mit viel Zubehör, alles wie neu. Preis: VB. Michael Rützel, Oderstr. 5, 2190 Cuxhaven 1, Tel: 04721/61195.

Amiga 1000 + Farbm. + 2 Laufwerke (5 1/4, 3 1/2) + Drucker Star NL10 + Disks + 3 Joysticks für 1600 VB.
Tel: 02821/98886 n. 16.30, Thomas Tewoort, Wiesenstr. 27, 4190 Kleve

Verkaufe PC 10/3, Grundausstattung, 5 Mon alt, Preis VB. Tel: 06555/8556 ab 17.00 Uhr, Winfried Schwahlen, Postfach 48, 5542 Bleialf.

LYNX zu verkaufen mit 5 Spielen, original verpackt für 499,- DM. Tel: 040/5522725, Gregor Czempiel, Theodor-Körner-Weg 12, 2000 Hamburg 61

Verkaufe! CPC 464 + GT 65 + TV-Modulator + Joystick + Spiele für bloße 435 DM. Angebote an: Igor Domanski, Scheurenstr. 9, 4000 Düsseldorf 1, Tel: 0211/372236 (nach 14 Uhr, ausser Mi)

Verkaufe Atari 520 ST + Floppy SF 314 + Monitor SM 124 + viel Zubehör + orig. D.Master, P.Panther, Leather Goddesses, evtl. auch einzeln. Preis VB. Tel: 07581/6288, Christian Fischer, Michael v. Jung Str. 9, 7968 Saulgau.

Verkaufe: C64 + Floppy (1541) + Action-Replay + 1 Joyboard + 1 Compendion-pro. + 1 Quickshoot + 1 Disklocher + 1 Drucker (Citicen) + 1 Farbmonitor (Neupreis S 6000,-) + 300 Disks + Interface + Datasette + Farbfernseher (Diagonale - 63 cm) + D-Papier um ÖS 13500.
Adresse: Andreas Albrecht, 6105 Leutasch Weidach, Tel: 05214/6642.

Verschenke an den 10. Einsender von 10 DM Hypra Rape Modul, an den 40. Hard-copy Modul + War in the South Pacifid, an den 80. A. Cartridte 6. + Best of Graphic Vol. 1+2. Geld an
Armin Korneck, a, Hemel 14, 6500 Mainz-Gonsenheim (100% ehrlich!!!)

Verkaufe Atari ST (aMB), mit einem Farb-und Monochrom Monitor, zwei doppelseitigen Floppys und mit einigem anderen Zubehör. Preis ist VB.
089/689337, Marcus Schwarzer, Ungsteinerstr. 16, 8000 München 90

Folgende Hardware für Amiga: Eprombremmer neu = 120 DM, Citizen 150 DM, Präsident 6320 = 200 DM, Action Replay = 140 DM und vieles mehr, Anruf lohnt 09166/420 ab 17 Uhr, Volker Meyer, Schornweisacher Str. 3, 8531 Altershausen.

C-64 + Floppy + Drucker + Action Cartridge 6 + 3 Diskboxen + Abdeckhaube + Datasette + Disklocher, alles 100% ok. für nur 600 DM. Ruft an: 02043/47153, Marc Melchheeier, Hegestr. 203, 4350 Gladbeck.

Derjenige, der mir als 30. 10 DM schickt, erhält vom mir einen C64. Einsendungen bitte an:
Christian Köpke, Fliederweg 1, 4670 Lünen-Horstmar. !!! es eilt !!!

****** Hallo Computereinsteiger ****** CPC 6128 + eingeb. Disc-Laufwerk + Grünmonitor + ca. 80 Programme + Discbox + 3 Programmierbücher + etc. VB 350 DM *
07303/6360, A. Mayer, Franz-Mang-Str. 37, 7918 Illertissen *** (incl. z.B. Wintergames,...)

Goliath Eprommer 65 DM, Eprom Löschgerät 40 DM, FC3 35 DM, Diashow Maker 40 DM, Act. Repl. 60 DM, Sound Digitizer 55 DM, Datasette + 28 Original 95 DM. Tel: 07153/37790 (Robert ab 18 Uhr)

Verkaufe Sege-Spiele 12 Stk. Liste anfordern bei Olaf Bartlau, Eisbahnstr. 14, 7536 Ispringen.
Rückporto nicht vergessen oder Tel: 07231/89406 nicht vor 17 Uhr.

Suche Hardware

Suche voll funktionstüchtigen oder leicht defekten Amiga 500 mit oder ohne optische Fehler. Angebote und Fehlerbeschreibungen an: Lars Tiemann, Döhrenstr. 5, 4904 Enger.

Amiga 500 und C-64 + Floppy gesucht. Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin, Tel: 04521/71497

Suche für Amiga 500 Speicherweiterung Gigatron Minimax. Tel: 05850/517. B. Lffler, Neu-Neetze 53, 2121 Neetze.

Suche Modem 19200 Baud aufwärts. Angebote an M. Eichhorn, Bussardstr. 59, 5105 St. Augustin 1! Be fast!!

AMIGA 2000 B/C, Mon. 1084, HD, evtl. 2. LW und Zubehör zu kaufen ges. Zuschr. an J. Hans, Ellerbreite 13, O-4502 Dessau.

Welcher West-User schenkt Ost-User Amiga 500? Schickt ihn bitte an:
Marco Pötschick, E.-Weinert-Str. 31, O-7544 Vetschau. Vielen Dank im voraus!!!

Suche Amiga 500 od. Atari 520 ST nur 100% ok auch mit Zubehör. Angebote sendet bitte an:
Tilo Chucholowius, Hirschgrundstraße 52, O-9610 Glauchau.

Suche für meinen Amiga 500 ein preiswertes Sidecar. Muß 100% in Ordnung sein.
Angebote an: K. Mohr, Postfach 100606, 5630 Remscheid-1. PS: Suche noch ein gutes Mailboxprogramm.

Suche C-64 I oder funktionierende Platine ohne Netzteil etc. Angebote mit Preisvorstellungen an: Thomas Gräfe, Woltersweg 16, 2300 Kiel 1.
*** Hallo Fritzi, wie geht's denn so! ***

Suche ein Zweitlaufwerk für meinen Atari ST. Schickt Angebote an:
Martin Behse, Postfach 43, D-3050 Wunstorf 1 (Bitte nur ernstgemeinte Zuschriften)

1048S Monitor zu kaufen gesucht... Telefon: 02572/6847. Bin auch an Amiga 500 + C-64 interessiert!! Markus Lammers, Schulstraße 37, 4407 Emsdetten.

Notverkauf: Lynx + 5 Spiele für 450 DM! Gerät neuwertig u. orig. Verp.! Folgende Spiele sind dabei: Chips Challenge, Gauntlet, Blue Lightning, G. o. Zendor, Electrocop. Tel: 08241/2951, Wolfgang Schädle, PF 322, 8938 Buchloe

Verk. Game Boy + 7 Spiele Folgende Spiele sind dabei: Super Mario Land, Motocross, Castlevania, Golf, Karateka, Tetris, Volleyball. Alles nur komplett für 310,- DM. Tel: 08241/2951, Wolfgang Schädle, PF 322, 8938 Buchloe

Wer schenkt mir einen A. 500? oder verkauft ihn ganz billig an:
Tom Krause, Sachsenwaldstr. 47, 2055 Aumühle, Telefon: 04104/5920. Weil ich in Geldnot bin. Danke!

Suche Amiga + Zubehör! Faire Angebote an: Thomas Dyck, Vogelsangerstr. 210, 5000 Köln 30, Telefon: 0221/5461543. Suche auch C64-System! Ruft schnell an!

C-64; Suche C-64 mit Monitor (Farbe), Drucker, Floppy 1541 und viele gute Spiele (Adventure, Strategie, Ballern). Alles nur 100% ok, zahle gut!! Stefan Elstner, Steinstr. 2, O-6300 Ilmenau

Suche Videospielplatinen aus der Spielhalle. z.B. Nemesis, Salamander, Toki, Parodius, Galaga 88, Ladash, Lighting Fighters usw. Baue auch entsprechende Konsolen. Siehe ASM Spezial 3.
Telefon: 02622/83517, Klaus Wolf, Schulstr. 3, 5450 Neuwied 22.

Ich suche Floppy für C-64 (Marke ist egal). Zahle bis 120 DM. Tel: 05432/1627.
Michael Brüggen, Richard-Str. 22, 4573 Löningen (von 13-21 Uhr)

Suche für Amiga 500 intaktes Netzgerät Michael Beck, Am Stock 3, 7637 Ettenheim 6, Tel: ab 18h 07822/1447

Hilfe! Hilfe! Welcher nette Mensch schenkt einem armen Schüler einen Drucker für den Atari ST? Schickt bitte an:
Sascha Schörner, Prex 32, 8671 Regnitzlosau. (übernehme Porto)

Tausche

Amiga! Wer tauscht mit mir PD o. Sharew.? Daniel Cermak, Stader Str. 49 E, 2800 Bremen 1. Nur legal, keine Raubkopien!

Habe immer die neuesten Games für den C-64. Tel: 04861/5464. Guido Requate, Bgm.-Sammann Str. 19, 2253 Toenning.
Schickt Listen oder Disk.

Amiga! Suche Tauschpartner(in). Habe 320 Spiele, Gratisliste, auch Anfänger.
Marc Detail, 29 Rue de Blaschette, L-7353 Lorentzweiler, Luxemburg. Nur Kopien! 100000% Antwort.
Bis bald!

Hallo, C-64 Freaks! Suche zuverlässige Tauschpartner für Public-Domain-Soft. Wenn Ihr Interesse habt, dann schreibt an:
Markus Wasserberg, Norderstraße 40, 2223 Meldorf.
C-64

Suche Tauschpartner für Amiga 500. Habe z.B. Beast II, Rarot, Duck Tales uvm. Stand 16.8.90. Call: 0228/665419 ab 17.30 Uhr, Dirk Holzen, Kastanienweg 300 c, 5300 Bonn 2.

Suche Tauschpartner für Amiga 500. Habe z.B. Beast II, Duck Tales uvm. Stand 16.8.90. Call: 0228/666101, Bert Römer, Ostpreußenstraße 126, 5300 Bonn 2.

Suche Tauschpartner für Amiga. Habe fast alle Sierra Games, alle Kick Off, the Punisher Back to t.F. II, Klax, Loom usw. Suche die Hard, Indy 500 und weitere Neue und besonders PI o F Mois,
Telefon: 04283/603, Jörn Schnackenberg, Zum Steenshoop 32, 2733 Tarmstedt

Tausche für Atari ST: Larry 3 + Police Quest 2 gegen King's Quest 3 + 4, Manhunter 1 + 2 oder Sim City. Vorschläge an:
Martin Brake, Alter Traßweg 82 a, 5060 Bergisch Gladbach 1.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für Amiga 500! Schickt Liste an: D. Lange, Seemoorstr. 4, 2179 Wanna.

PC Biete Xenon 2, Weird Dreams, Powerdrome, Bad Blood, Ultima 6, Blood Money, Menace, Silpheed, suche Resolution 101, Their finest hour, Deathtrack, Wolfpack, Klax, Atomix nur Originale.
Tel.: 07171/69174 ab 20.00h. Oliver Abt, Kornhausstr. 4, 7070 Schwäb. Gmünd.

!!!Searching for cool swapping partners on AMIGA!!! If you want hot stuff call: 040/489349 or write to D. Näfke, Eppendorferlandstr. 60, 2000 Hamburg 20 (Daniel)! Keep clean!

Wir suchen Tauschpartner für C-64. Wir haben Top Games. Schickt Eure Listen an: Chris Winter , Im Homburg 67, oder Harrry Reichel, Siedeungstr. 3, beide 7850 Lörrach.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für C-64 Biete Spiele wie Shinobi, Test Drive II, Italy 90, Sim City usw. Orkan Okan, Pollerbruchstr. 46, 41 Duisburg 11/NRW Tel: 0203/595566

Suche Tauschpartner für C-64. Habe Heavy metal, Ol Imperium usw. Schreibt an Oliver Zörgiebel, Weberstr. 36 b, 6112 Gr. Zimmern u. an Jeff McGrath, Weberstr. 36 f, 6112 Gr. Zimmern.

Suche Tauschpartner für Atari ST Write to: Shark, H. Fiebelkorn, Postfach 1263, 5442 Mendig. Be fast!! 100% back!! Special hi to: Ratte, Wizzard of Bytes and Pink Panther

For the latest Source Code, Demos, Intros or Freeware write to: V. Meyer, Postfach 24, 8531 Nehlfeld. No illegal stuff please. Many news ore here. Send disks and list.
Only on Amiga.

'AMIGA' Ex-Dynamics Members are looking for new contacts. (Coder, Programmer), we're looking for hot stuff too!!! Call: 0471/42372, Andreas Schäfer, Körnerstr. 9, 2850 Bremerhaven.

Tausche C-64 PD! Schickt uns Disks mit Euren Intromakern und Demos! Ihr erhaltet sie 100% mit unseren Sachen zurück. Dennis Heydrich, Poststr. 13, 3013 Barsinghausen 1! legal

Amiga-Player Manager, Kick Off 2, suche Mannschaften, biete 18 Mannschaften zum Tausch. Sende Disk oder Liste. 100% Rückantwort. Dirk Zierwald, Alfredstr. 325, 4300 Essen 1.

Striker is searching for new hot contacts! If your stuff isn't older as 1-2 month call: 02520/1362 (Michael)! Thanx to all my other contacts! ** C64 **
M. Bussmann, Rottkampstraße 24, 4724 Wadersloh 3.

Suche zuverlässigen Tauschpartner für C-64. Hauptsächl. für Strategie- u. Wirtschaftsspiele. Suche Oil Imperium u. Börsenfieber. Habe Games wie Tennismanager I, II u. Mission Space Station; Liste an:
Jörg Siebert, Bothestr. 12, 6900 Heidelberg.
99% Antwort!

*** AMIGA * AMIGA * AMIGA * AMIGA *** Tausche new Stuff! Schnell + zuverlässig!!! Disc's u. Liste an: Andreas Häfner, Jean-Becker Str. 4, 6800 Mannheim 1. No call's! Letters ignore!

C-64: Suche zuverlässige Tauschpartner für PD-Soft. Wenn Ihr Interesse habt, dann schreibt mir (mit Liste). Adresse: Markus Wasserberg, Norderstr. 40, 2223 Meldorf.

Suche Tauschpartner für Games C64 (Disk) Bin nur an neuen interessiert. Biete dafür alte. Liste bitte an: C. Thiell, Stormiusstr. 13, 4790 Paderborn 1.

C64 Habe die neuesten Spiele für den C64. 16-18 Uhr könnt Ihr mich unter dieser Nummer erreichen: 04861/5213. Björn Hinrichs, Heringsdorfer Weg 1, 2253 Tönning.

Den besten Tausch, den Ihr je macht. Ich tausche Black Shadow, Tiger Road, Tim und Struppi gegen 1 MB Speicher Erweiterung für den Amiga.
Ruft doch mal an Tel: 0521/101989, Daniel Tallarek, Adolf-Reichwein-Str. 1, 4800 Bielefeld 1.

CPC * CPC * CPC Suche nach Tauschpartnern aus aller Welt! Schickt Eure Listen an: Ralph Rastert, Hauptstraße 34, 6955 Aglasterhausen (3" Discs only!!)

Suche Tauschpartner auf CPC 664!!! Listen oder Disketten an: Andreas Körner, Walburga Str. 3, 8824 Heidenheim, Tel: 09833/363 *call me*

Atari ST User sucht Tauschpartner. Habe selbst Menge Softw. Also for beginners. Schreibt an:
Peter Scheunwaten, PO.Box 76, NL-2995 Zj Heerjansdam, Holland.

Verschiedenes

Verkaufe ASM's Nr. 1-7'90 und Sonderausgabe Nr. 6 für 30,-! Tel: 02572/6847 (Markus) nicht einzeln! M. Lammers, Schulstr. 37, 4407 Emsdetten.

Vermittle Computer- und Videospiele (nur Originale!!! keine Raubkopien!) zum Tausch, Kauf und Verkauf. Genaue Informationen bis 20 Uhr unter: 0208/870227, Thorsten Zimmermann, Mühlenstr. 2, 4200 Oberhausen 1.

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich! Leichte und legale, von Zuhause ausführbare Tätigkeit. Info gegen Freiumschlag bei: Horst Sauer, Im Teller 13, 6000 Frankfurt 70.

Suche ASM, Power Play und Happy Computer Hefte von 1986 - 1990 und ASM-Special 1-8. Angebote bitte nur schriftlich an: M. Behse, Postfach 43, 3050 Wunstorf 1 (100% Antwort)

Sega Master System 155 DM und verkaufe über 50 Spiele ab 19 DM. Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin, Tel: 04521/71497.

Suche Sega Mega Drive, Sega Master, Neo Game, Game Boy, PC-Engine, PC-Engine Handheld, Lynx, Sega Handheld, Game Gear. Kaufe auch ganze Spielstände auf.
Andreas Bender, Meinsdorfer Weg 30, 2420 Eutin, Tel: 04521/71497.

Suche: Sega Mega Drive, Sega Master System, PC-Engine, Lynx, Game Boy, Amiga 500 und C-64 + Floppy. Kaufe auch gerne ganze Modulsammlungen auf.
Andreas Schwallich, Breslauer Str. 4, 2420 Eutin (Neudorf), Tel: 04521/73263.

Verkaufe Sega Master System für 159 DM und 30 verschiedene Spiele, z. B. Alex Kidd III, California Games, Dynamite Dux, Phantasy Star. Andreas Schwallich, Breslauer Str. 4, 2420 Eutin (Neudorf), Tel: 04521/73263.

ACHTUNG: Jeder 30., der 9,99 DM auf das Konto 2738581, BLZ 50040000, Commerzb. einzahlt, kann zwischen 150 3,5" Leerdisketten (LD) und 'nem 3,5" Laufwerk für A500 (LW) wählen. Adresse und LD bzw LW angeben!!! F. Albert, Gundelhardtstr. 47 A, 6233 Kelkheim.

Sega Master System mit 2 Spielen, Hang On und Out Run zu verkaufen. VP 150,-.
Tel: 08541/5544, H. Franzl, Passauerstr. 17, 8358 Vilshofen.

Verk. 3,5" Disk. 200, in 10er Box, Etiketten + Garantie. Bis bis 250 Stk. SFr. 1,-, 250 - 490 Stk. SFr -,95 ab 500 Stk. SFr -,90!
B. Waspi, Leimenstr. 45, CH-4105 Benken, CH-061/734265.

Verkaufe die besten Amiga-PD-Spiele auf 10 Disks für 40,- DM. Alle Disks randvoll mit dem Besten. Hermann Folger, Reibersdorf 2, 8255 Schwindegg *** Schreib mir ***

Verkaufe unbeschädigten C64 mit Floppy und mit über 70 bespielten Disketten mit Supergames wie Oil Imperium, X-Out, Batman the Movie, Rainbow Isl., Great Courts, Pirates, Wonderboy I. Mons. uvm für 250 DM, 02834/7383, M. Timmermanns, Berghsweg 16, 4172 Straelen.

Wer mir 20 DM schickt, bekommt von mir 24 Komplettlösungen, 100 Cheats und Pokes und Tips und Karten zu vielen verschiedenen Spielen. Christian Lotze Moorhof 9, 3073 Liebenau.

*** Wahnsinn!!! C-64 Komplettsystem *** -Neuwert 3000 DM - für lausige 3 DM zu haben. Wie? Zahlt 3 DM aufs Konto 41293, BLZ 73550000 ein. Der 355. kriegt alles. - Jeden 5. - erwartet eine Super-Überraschung. Es lohnt sich! Sonderverlosung von Software! Christian Winkler, Enzisweiler Straße 26, 8990 Lindau 4.

Verkaufe ASM-Sammlung! Komplett von 3/87 - 7/90 = 200,- DM! gut erhalten! Einzeln: 5,- DM! Außerdem ASM 5/86 u. 9/86 = Stck. 5 DM + ZZZAP 40/88, ZZAP 52/89! Stck. 3 DM!
ab 16.00: 0214/48039, Hans Neuss, Wiesdorferpl. 84, 5090 Leverkusen 1.

Grafik, Musik oder Intro/Demo gesucht? Dann schreib' uns! Auch Spiele schreiben wir Dir! ABYSS, A. Zimmer, Klosengartenstr. 25, 5042 Erftstadt. 02235/41525. ABYSS rules!

Sim City 64. Ich verkaufe oder tausche SC 64 gegen ein leistungsfähiges Textverarbeitungsprogramm. Wilhelm Gerdes, 1. Südwieke 23, 2958 Osterhauderfehn. Tel: 04952/5929.

Suche Mitspieler für das Postspiel "Soccer-Manager". Infos bei Daniel Blanvillain, Ägidiusstr. 29, 6227 Oestrich-Winkel.

T-Shirt mit dem Bild, was Du mir schickst! Gr. bis Din A4 für 35 DM. T-Shirt Gr. angeben 152-XXL an: F. Reising, Denkmalstr. 18, 2953 Burlage od. 04967/1394

Wer hat Lust an einem Postspiel mitzumachen? (zur Wahl: Strategie oder Rollenspiel). Information: gegen 2,- DM in Briefmarken von: Nils Kriedner, Erzbergerstr. 23, 4790 Paderborn

Lösungen zu Amiga, ST + PC-Games: Über 130 vorh., z.B. zu allen Sierras, Infocoms, Lucast., sonst. Adv., etc. Je 7,80 DM incl. Porto.
M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Liste 1,50 DM Rückporto.

Demomaker (siehe Annonce in "Biete Software"), Demos (aller Gruppen!), Game-u. Anw. Pakete, Utilities, etc. Alles PD! Liste 1,50 DM Rückp. bei: M. Kohn, Siepmannstraße. 1, 4600 Dortmund 70. * Amiga *

"Jack Atttack" Spielmodul für C16. Suche Tips und Tricks. Wer kann helfen? Friedhelm Demuth, Sauerlandstr. 5, 5920 Bad Berleburg. Tel: 02751/87186. Rufe zurück.

Welcher langjährige ASM-Leser würde mir seine Sammlung zum lesen leihen. Suche ZX Spectrum 128 K. Schreibt an Gerrit Berger, Angerstr. 103, O-5301 Berlstedt.

WOW!!!: Unter den ersten 200 Einzahlern von 5 DM auf's Postsparbuch Nr. 6748608, Postsparkassenamt München, wird ein Super Sony-Discman (700 DM) verlost. Außerdem erhält jeder 10. 10 Leerdisks. Mehrfacheinzahl. mögl., aber Adresse angeben!

Action News, das C-64 Magazin auf Diskette mit Qualität! Bitte bestellt bei mir nur die Ausgaben 1-6! Sie sind PD-Software und sind für DM 5,- bei mir zu bekommen. Bestellt sie bei:
J.D. Mallander, Asternweg 34 A, 4290 Bocholt!
Wer die Ausgabe 7 oder alle folgenden Ausgaben haben möchte, der bestellt sie bitte bei Digital Marketing, und nicht bei mir. Danke!

Dis Action News-Party vom 22.7.1990! Auch zu dieser Party gibt es ein VHS-Party-Video. In 90 Minuten wird alles von der Party, ein Interview mit T. Heinrich (X-Ample) sowie Aufnahmen und Gespräche von Personen wie Oliver Stiller, Hoachim Fräder, Thomas Koncina, Uwe und Markus Wiederstein von Digital Marketing gezeigt. Es wird auch gezeigt, wie der von Radwar vorgestellte Kopierschutz legal geknackt wurde. Gegen DM 30,- wird das Video geliefert.
Zahlung bar, Scheck, NN!
J.D. Mallander, Asternweg 34 a, 4290 Bocholt

Postspiel! Werden Sie Meister mit Bundesliga-Manager. Uefa-Cup, DFB-Pokal und Preise, 1 Runde 3 DM. Noch frei! Info gg. Rückporto.
Yong-Harry Steiert, Talste. 11a, 7746 Hornberg.

Postspiel Fußballmanager 90/91, jetzt noch Möglichkeit zum Beginn einer neuen Saison! Infos gegen 1 DM bei:
Monte Miersch, PGSL, Rathenaustr. 1, 3012 Langenhagen -PGSL- es ist da!

! Komplettlösungen !Lösungen aller Art. Für fast jedes Computerspiel. Liste anfordern 3,- DM. Für reg. Kunden gratis. Jörg Kopmann, Postfach 1616, 3110 Uelzen 1.

Bis zu 100,- DM Nebenverdienst täglich! Für jeden sofort durchführbare Tätigkeit von zuhause aus. Info gegen frank. Rückumschlag von
Michael Pekic, Jordanstraße 51, 6000 Frankfurt/M. 90!

Das Bermuda-Dreieck ist das erste Kreativpostspiel der neuen Generation. Probespiel zum Selbstkostenpreis. Info DM 1,-bei A. Mettler, Oberdorfstr. 9, 7701 Aach.

Programmierer, Grafiker und Musiker für PC, ST, C-64 und Amiga gesucht. Info: 07774/1045. A. Mettler, Oberdorfstr. 9, 7701 Aach.

Bis zu 100 DM Nebenverdienst täglich. Leichte von zu Hause ausführbard Tätigkeit! Info gg. 1 DM Freiumschlag von Wolfgang Hörmann, Haslacher Weg 1, 8909 Kettershausen.

Verkaufe ASM-Hefte von 2.88 bis 5.90 Preis pro Stück 5,- DM. Manfred Weiffen, Im Bienengarten, 5407 Boppard-Buchholz. Tel: 06742/2197.

Verkaufe Videoauflösung von Shadow of the Beast für 40 DM 08744/579, Florian Gschaider, Lehen 3, 8311 Loiching.

Biete Amiga Soft und 3.5 DD Leerdisk sowie andere Disketten zu extrem niedrigem Preis. Liste bei M+M Hofmann, Hammerstr. 157, CH-4057 Basel od. gleich bestellen.

100 DM Nebenverdienst täglich! Für jedermann sofort durchführbare leichte Tätigkeit von zuhause aus! Info 1 DM.
Ostermann Phillip, Hohe Wandstr. 27/4, A-2344 Ma. Enzendorf Austria

Oesterreichische Fußballfans! Topaktuelle Managersimulation per Postspiel. Alle Spieler, alle Mannschaften! Gratisinfos gegen Rückporto.
Superpreis. Figl Ernst, Bahnstraße 43/a, 3140 Rottenbrunn/Austria.

Icon Arts - We brake for nobody!!! We are always searching for gifted members. Tel: 05921/35711 (Dirk). Icon arts --- where coding is an art!! only C-64! Dirk Sackbrook, Spechtstr. 35, 4460 Nordhorn.

******1000 Superpokes****** Wollt Ihr auch die letzten Level Eurer Spiele schaffen? Bestimmt!! Schickt schnell 10 DM an
Stefan Schenda, Schäferholzweg 17, 4980 Bünde 1.

Hilfe! Wer kopiert mir gegen Erstattung des Portos sein "ZOOM" (Amiga) auf meine defekte Original-Disk? Wenn's sein muß, bezahle ich auch. Anne Besche, Augustastr. 3, 4900 Herford.

Verk. Game Boy m. folgenden Spielen: Tetris, Super Mario Land, Solar, Striker, Tennis und Verbindungskabel zum koppeln von 2 Game Boys für 250 DM. Tel: 07232/6755, Michael Blazejak, Neuwiesenstr. 10, 7535 Kö.-Stein 2

Verk. Nintendo Videospiel inkl. 2 Joypads/sticks u. 1 Spiel für 150 DM. Weitere Spiele: Gradius, Robo Warrior, Punch Out, Metroid je 30 DM u. Gum Shoe, Wid Gunman, Pro Wrestling je 20 DM u. 1 Zapper für 50 DM. Alles zusammen 350 DM.
Tel: 07232/6755, Michael Blazejak, Neuwiesenstr. 10, 7535 Kö.-Stein 2

Verkaufe ASM-Hefte, 1-A Zustand, nur kompl. Jahrgänge; 87, 88, 89 je DM 60,- und 1990 Einzelhefte DM 7,-. Preis zu hoch? Versucht mal diese Jahrgänge billiger herzubekommen! Ansonsten:
Tel: 09127/8853 (Andreas), A. Kolboom, Pestalozziring 6, 8501 Roßtal

Super Famicon-16-Bit Nintendo. PC-Engine & Mega Drive Club No. 1 bringt die kompletten techn. Daten + Testberichte + Farbfotos + neueste Informa. in dem Clubmagazin "Console Club No. 1". Unverbindliches kostenloses Info anfordern bei: Wolfgang Schädle, Postfach 322, 8938 Buchloe! Es lohnt sich!

LYNX-User!!! Werdet Mitglied im Lynxanier-Lynx-Club. Wir bieten: Hint- and Hunt-Pool mit Karten, Tricks und mehr. Beitragsfrei! H.J. Sebastian, Siegfriedstr. 3, 6384 Schmitten 3

*****Suche Level 28***** von "Indy and the Last Crusade" für ST und tausche dagegen Spiele etc... Tausche auch Spiele für 129 D.
Hanno Gallinger, E-15292 Muros-Larino, Camino del Faro, Spanien.

Suche junge Leute, die tägl. ca. 1 Stunde Zeit haben und von zuhause aus etwas Geld verdienen wollen.
Michael Engel, Postfach 2092, 4709 Bergkamen.

***** ASM-Sammlung *** ASM-Sammlung ***** zu verkaufen. Einzelhefte zu vergünstigten Preisen. Gratisliste gegen Rückporto bei:
Oliver Bertschinger, Lättenwiesenstr. 28, CH-8152 Glattbrugg.
PS: Ab 5 Heften gibt's zusätzlichen Rabatt!

-- 2. Bundesliga -- Das Postspiel für alle 2. Liga Fans. Mit allen Spielern, DFB-Pokal, Statistiken uvm. Ein Spielzug nur 3,- DM! Regeln gegen 3,- DM bei
M. Mättner, Gartenstr. 3, 6108 Gräfenhausen. Spaß ist garantiert.

Suche viele alte ASM-Hefte vor 1/89 zahle gut!!! Schreibt an:
U. Thies, Nelkenweg 29, 5308 Rheinbach.

Achtung Postspielfans! Neu! Postspielbörse! Dem Sieger winkt 1 Thyssen-Aktie! Info anfordern bei: Harald Abel, Am Lerchenfeld 16, 4133 Neuk.-Vluyn. Der absolute Hit!

Visitenkarten 40 für nur 10 DM inklusive Porto! Superqualität! Bestellung oder Info (gegen Rückporto) an: Tobias Keampa, Adlerstr. 16, 2800 Bremen 1.

Berlins 1. und größter Sega-Sega-Mega Drive und Nintendo Fan Club Double Trouble sucht Mitglieder aus ganz Deutschland! Bieten Hotline, Clubzeitung, Tricks etx.
Die Nr. 1 in Berlin. M. Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47.

Verkaufe ASM-Ausgaben 1/88 - 12/90 und Special 1-8! Jhg 88 = 40 DM, 89 = 50 DM, 90 = 60 DM (alle 120 DM). Special 1-8 = 50 DM (alles 100% ok)! Schreibt an:
Markus Hoopp, Mozartstr. 27, 8882 Laningen oder Tel: 09072/5334 (ab 14 Uhr)

Bis zu 100 DM am Tag Nebenverdienst! Für jedermann sofort durchführbare, leichte Tätigkeit von zuhause aus.
Info gegen Freiumschlag bei A. Horn, Füllenfeldstr. 7, 3004 Isernhagen.







AdLib 279.-

Synthesizer Card

PC MUSIC SYSTEM 349.-

PC – GAMES:

Spiel	Preis
BAD BLOOD	79.90
CARMEN SANDIEGO	74.90
CODENAME ICEMAN	98.90
COLONEL'S BEQUEST	98.90
CONQUEST OF CAMELOT	98.90
DRAGON FLIGHT	84.90
FLIGHT O.INTRUDER	89.90
FUTURE WARS	64.90
LEGEND OF FAERGHAIL	74.90
LHX ATTACK CHOPPER	92.90
LOOM DEUTSCH	74.90
POWERDRIFT	66.90
RAILROAD TYCOON	89.90
RESOLUTION 101	66.90
SEARCH FOR T.KING	74.90
SILENT SERVICE II	82.90
STARBLADE	63.90
WELLTRIS	56.90

LISTE KOSTENLOS

Okay Soft

AM GRABEN 2
8471 WEIDING
Tel. 09674/1279
Fax 09674/1294

Verkaufe ASM-Hefte von 3/88 bis 4/89 Sehr gut erhalten. Verkaufe oder tausche Originale von Battel Valley, Onslaught, Mission Elevator.
Angebote an: Tal: 08321/84634 ab 19.00,
Mark Harbarth, Zainschmiedeweg 74, 8972 Sonthofen.

Wer schickt mir die Codeworttabelle zu 688 Attack Submarine. Axel Scholler , Am Hahnenweg 58, 8600 Bamberg, Germany.

Hypergalaktisches Postspiel "Ruins of Galaxy" mit neuen Features (Antennen, 60 Stationen, Sabotage, Schilder) kostet nur 3 DM pro Turn. Regelwerk (=22 (!) Din A 4 Seiten) gibts megaschnell für nur 5 DM
bei: V. Jankowski, Birkenallee, 32, 6745 Offenbach!!!

Nullmodem für Amiga 500, 1000, 2000. Bis 1,5 m lang wird problemlos an den Serial-Port angeschlossen!!! Spiele wie z.B. Falcon, Populos etc. lassen sich nun zu 2. spielen. Preis 25,- DM zzgl. Porto.
Tel: 0711/773272 oder ab 18 Uhr 0711/772529,
Felja Kresimir, Im Vogelsang 12, 7029 Filderstadt 4

Verkaufe, tausche und kaufe gebrauchte Originalspiele für Amiga.
Schickt Eure Listen bitte an: Stefan Gybas, Wehrenfeld 48, 7920 Heidenheim 5.

Super-Demomaker für Amiga mit vielen Funktionen (Sondtr.-Module + IDD-Grafiken laden, massig Effekte, etc.) nur 15 DM plus Porto!
M. Kohn, Siepmannstraße 1, 4600 Dortmund 70. Auch Demos!

Komplettlösungen zu ü. 170 Amiga, ST + PC-Spielen. z.B. alle Sierras, Lucasfilms, Infocoms, etc. Liste 1 DM Rückporto.
M. Kohn, Siepmannstr. 1, 4600 Dortmund 70. Preis: 7,80 DM inkl. Porto! * Lösungen! *

Verkaufe ATARI * LYNX ***** das "Portable Color Entertainment System" mit Netzteil, Multikabel und 2 Super-Spiele (Hitstern)!!! Preis VB.
Tel: 07066/7993, Michael Jelko, Ringstr. 27, 7100 HN-Biberach.

Usssoft lebt!!! Altkontakte bitte wieder melden! M. Becker, H. Monreal, J. Rauh und alle anderen. Meldet Euch bei Usssoft,
D. Richartz, PF 2053, 4057 Brüggen 2, es grüßt Euch DRR!

Verkaufe deutsche Anleitungen ab 1 DM! Kick Off 2, Pirates, Populous, Turrican usw. Alle mit Tips!
Info gegen frankierten Rückumschlag bei:
Jan Groß, Hinter den Höfen 4, 2820 Bremen 70.

Sie ist da - Western City - Gewählt zur Postspielsimulation des Jahres '89 in den USA - 200 Mitspieler. Regelheft bei:
Sven Wentzlaff, Gontermannstraße 7, 1000 Berlin 42.

Der C&V-Bote!!! Das Magazin für PD-SOFT, Anwender, Comicx, Spieletests und Videovorstellungen! Ein Exemplar kostet 2,- DM incl. Porto) bei:
C&V-Red., Michael Mättner, Gartenstraße 3, 6108 Gräfenhausen.

Kontakte

Ich habe die neuesten Games!** Dem 61. schicke ich eine Liste mit meinen neuesten Games für 3 DM. Schickt an:
Guido Requate, Bgm.Sammann Str. 19, 2253 Tönning.
C-64 stuff from 6 days.

Amiga! Suche fähige Coder, Grafiker und Musiker zwecks Gründung einer neuen Demogroup. Mgl. mit Disks an:
André Gerke, Auf der Woort 3, 5768 Sundern 9, West Germany.

Suche Kontakte zu Assembler-Freaks auf Atari ST. Bevorzugt im Großraum Frankfurt. Tel: 06101/12223 ab 18 h, Florian Becker, Im Kirchfeldchen 16, 6368 Bad Vilbel.

Ich will einen Amiga-Soft Club gründen. Beitrag? - Nö! Jeder schickt seine Listen (1,-RP) an mich, und ich werde Euch von anderen Leuten die Listen schicken. Aufruf an alle!!
Schreibt! Fabian Walker, Am Wachberg 78a, 5042 Bliesheim.

******Hey User*** Tausche gute Soft!** Suche Tauschpartner für Amiga 500.
Listings an: Stefan Scheil, Heitwinkel 38, 4790 Paderborn-Mar.

Ich suche Tauschpartner für Atari ST Software. Tausche alte und neue Games sowie PD-Software. Fragen, Listen und andere Zuschriften an: M. Bahse, PF 43, 3050 Wunstorf 1

Suche Tauschpartner für Atari ST, wenn sich viele melden, können wir vielleicht einen Club bilden.
Ruft an Tel: 0421/647756
oder schreibt C. Thieme, Am Fuchsberg 59, 2800 Bremen 21.

Suche Software aus aller Welt (C64) Angebote mit Preisliste an:
***** R. Bodenroeder, Muehlgasse 44, D-6309 Rockenberg 1 *****

CCK Computer Club Karlsruhe sucht noch neue Mitglieder aus Karlsruhe! Schreibt an:
CCK. Ralf M. Toth, Walther-Bothe-Str. 7, 7500 Karlsruhe 41.
Systeme: Amiga, ST, C64, PC, AT

Wir bieten Intro, Musik & Grafik (C-64). Wir suchen neueste PD. Wir tauschen Programmiertips u.a. Schreibt an:
ABYSS, A. Zimmer, Klosengartenstr. 25, 5042 Erftstadt. 02235/41525

***** **PC Freaks aufgepasst** ***** Club sucht Mitglieder. Wir bieten: Infos, Spiele, Tips und Tricks uvm. Info von:
A. Moder, Am Flügelbahnhof 35, D-8640 Kronach. Tel: 09261-40577.

Für alle Computerfreaks. Clubzeitschrift, PD-Soft, alle Spiele, nur 5,- DM im Monat.
Weitere Infos: BTX: 02871183618-0002 Fax: 02871/14743 Tel: Mo-Fr 15-18.30 Uhr.
Amiga-Club, D. Galthke, Römerstr. 7a, 4290 Bocholt

Suche für den C-64 Tauschpartner. Nur Disk. Habe gute Games wie Blood Money + Shadow Warriors!! und anderw. Schickt Listen oder Disks an:
T. Gubik, Friedrich-Ebert-Straße 9/16, 7032 Sindelfingen.

Ihr habt einen C-64! Gut! Ihr wollt einem Computerclub beitreten. Sehr gut! Der Euch viel bietet. Geringer Mitgliedsbeitrag. Preiswerte Software im Beitrag enthalten. Info gegen 2 DM oder 14 S.
Schreibt an: Kuss M., Postfach 39, A-9800 Spittal/Drau!!

Atari ST: Suche Tauschpartner für Atari ST (Markus) Tel: 04206/9694.
Suche alte und neue ST-Soft.
M. Weber, Heiligenroder Heide 9, 2805 Stuhr I

The Kings are having newest Games! Write to: B. Münchau, Krüllsdyk 165, 4150 Krefeld. Amiga only also swapping

** **Amiga** ** Suche Tauschpartner für Amiga!!! Schreibt an:
Markus Hunke, Barkenstr. 56, 4402 Greven 1 (fast)

** **D'ya wanna play gotcha? !TGS!** Gotcha-Club FFM sucht noch Mitglieder/innen (16-20 Jahre).
Anruf nur von 18h-19h 069/363264 (Matthias) /36531 (Sascha),
Sascha Kitsche, Risselsteinweg 28, 623 FFM 80

C64 C64 C64 C64 Suche Kontakte zu Coder + Grafiker + Musiker für Demos.
Write to: R. Piechatzek, St. Magdalenenstr. 72, 5020 Frechen. Möglichst Köln. Absolut kein Tausch von Software!!!

Hey! If ya wanna swap da newest and hottest stuff on yer C64, then contact WHISP of SYNTAX! Write to: E. Steblau, Hans-Möhrle-Str. 100, 7440 Nürtingen or call: 07022/49778 (Eddy)! bye

Public Domain Studio Nürnberg GmbH
Werderstr.4 , 8500 Nürnberg 20
Tel.:0911/53 63 36 , Fax:0911/53 47 64

DISKETTEN

3.5"	10 Stück	50 Stück
Blau	DM 10.90	DM 50.00
Grau	DM 10.90	DM 50.00
Gelb	DM 15.00	DM 70.00
Rot	DM 15.00	DM 70.00
Grün	DM 15.00	DM 70.00
Orange	DM 15.00	DM 70.00

5.25"	10 Stück	100 Stück
Schwarz	DM 5.90	DM 53.00
Weiss	DM 5.90	DM 53.00
Gelb	DM 8.50	DM 79.00
Grün	DM 8.50	DM 79.00
Rot	DM 8.50	DM 79.00
Blau	DM 8.50	DM 79.00

AMIGA 500
Nur DM 770.-

Speichererweiterung A500 mit Uhr	DM 179.00
Externes Laufwerk 3.5"	DM 189.00
Externes Laufwerk 5.25"	DM 229.00
Diskettenbox 3.5" für 80 Disks	DM 12.90
Diskettenbox 5.25" für 100 Disks	DM 12.90

Ca.15000 Public Domain + Shareware Disketten für Amiga, Atari ST und PC.
Gratis Katalog und Info für Ihren Computer anfordern !!!

Wir haben noch Restposten Software für Ihren C-64
Disketten ab DM 7.90, Cassetten ab DM 2.90
Gratis Liste anforden !!!

Versandkosten:
Nachnahme DM 6.00 Vorkasse DM 3.00

GCS is dead: The codlest ex-gcs-members built slime... for swapping 0-9 days old stuff write to:
BTY/Slime + Slavers, Frank Balk, Reiherstr. 27 a, D-4460 Nordhorn.

Suche zuverl. Tauschpartner für C64. Habe: Klax, Olli & Lissa 3, 3-D Tennis, Blood M., Cl. Kingdoms, Vendetta uvm. Stand: 9.8.90.
Listen an: Thorsten Klimek, Gorch-Fock-Str. 18, 4460 Nordhorn.

IBM-PC Suche Tauschpartner. Schickt Listen an Gunther Jauk, Murgasse 38, A-8490 Bad Radkersburg, Österreich.
Tel: 03476/2528. Habe Heros Quest, Flight Sim 4.0... 100% Antwort!!!

Cool groups should contact Delorean for the latest legal warez under:
Jan Willutzki, Herderstr. 2, 4950 Minden. But only send legal warez, please!! Only famous groups!!!
*AMIGA*AMIGA*

**** **Only hottest stuff** **** On: Amiga and C-64 **** 0214/78588... (Roman)
Adrian Wistuba, Gustav Heinemann Ste. 36, 5090 Leverkusen 1.

- Suche Tauschpartner C64! - Habe immer die neuesten Games! Vendetta, Turrican, 3D-Tennis, Italy 90, Flimbos Quest, usw! Ruft an: 08252/4483!
100% Antwort! (Alf)! Suche Hard'Drivin, usw.
Alfred Kaiser, Waldstr. 12, 8898 Schrobenhausen.

ATARI ST? Gut! Du brauchst Soft? hast aber kein Geld? Aber du hast Glück! Hier ist ein zuverlässiger Partner! Schicke 1 Disk und Porto an:
Oli Schulz, Postfach 57, 6711 Beindersheim.

The Sledgehammers are searching for new contacts on Amiga. Dial fast: 04751/3430. Special greetings go to: Storm inc. Fuck for: Accumulators, Sunriders, The Chucks. R. Schmidt, Ziegelkamp 14, 2171 Oberndorf



NEU in **HANNOVER**

TÄGLICH NEUHEITEN - STOP - STÄNDIG SONDERPOSTEN - STOP

HOTLINE: 0511/809 44 84

NEUERÖFFNUNG **Hildesheimer Str. 118**
3000 Hannover 1

PC-Engine & Mega Drive Club No.1! Die neuesten Infos aus Japan u. den USA?! Einfach selbst überzeugen!! 170 Mitglieder sprechen für sich! 50-seitiges Clubmagazin Din A4!!!
Gratis Info bei: Wolfgang Schädle, Postfach 322, 8938 Buchloe, Tel: 08241/2951.

Hall Swappers!!! I search for cool contacts and swappers. Use your chance!!!
Call: 08654/8906, Jörg Huber, Lindenstr. 16, 8228 Freilassing 1.

Hi Freaks! Suche Tauschpartner für C-64er Software. Habe hottest Stuff und bin 100% zuverlässig. Schreibt an: Jürgen Kühhas, Roseggerstr. 22, A-4320 Perg. Austria.

Berliner Sega/Sega-Mega Drive u. Nintendo Fan-Club "Double Trouble" sucht Mitglieder aus ganz Europa! Bieten alles, was ein Konsolen-Fan von einem Club erwartet. Testet uns! Tel.: 030/6649816, M. Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47.

Nak's! Der Mega Drive Fan-Club! Unser Magazin bietet mehr! Farbfotos, News und Hotline!
Info bei: N.A.K'S - The New Alex Kidd's Alexander Pfann, Maulbergg. 9, A-1220 Wien, Österreich! Tel: 0222/2210085

AFC- der Amiga-Fan-Club. Wir bieten: Spieletests, Lehrgänge, Clubzeitung, ... Infos bei: AFC - der Amigaclub, Ralf Kruse, Georgstr. 10, 4952 Porta Westfalica ---Nur für Jugendliche ---

---

Delight search for cool contax to swap legal (!) ! Write to: J. Leiers, Im Hagenfeld 93, 4400 Münster/BRD! Only C-64! I search a coool group to join as Gfx-Man! See you!

Andre S. gesucht!! *** Wer hat in der Ausgabe 10/90 im Feedback den Artikel mit der Überschrift "Bibelstudium" geschrieben? Bitte melden!!
Jens Wolfsperger, Pf-Lotz-Str. 8, 7733 Mönchweiler, Tel: 07721/71579.

Suche Tauschpartner für PC (3 1/2 + 5 1/4" Disks) Abs.:
Michael Passler, Lanserstr. 44, A-6080 Igls.

PC-Club sucht Mitglieder! Raum Nbg. monatl. Beitrag 1 DM. Marc Flechtner, 8500 Nürnberg 30, Ottensooser Str. 77. Tel: 0911/504283. Speziell Sierra Spiele. PC-Club ** PC-Club ** PC-Club **

The great Generation x are searching for a cool coder! Contact us for new stuff! Gen. x,
M. Lennartz, Postfach 9223, 2300 Kiel 17! Hi to Vision Factory! Hey Sascha Oberhofer, contact me! Amiga!

***** Atari ST *** Atari ST ***** Suche Tauschpartner für Atari ST. Ingo Meinken, Stührmannshöhe 16, 2805 Stuhr 2. 04206/7816. Suche alte und neue ST-Soft

---

Dark Cooperation sucht neue Members um die Gruppe zu vergrößern (besonders Coder u. Graphiker). Schreibt an:
H. Droste, PO.Box 1448, 5940 Lennestadt 1/W. Germany (Nur Amiga)!!!

Tausche

Tausche für MS-DOS 3 Originale (Misi Soccer, Power Drift, Ultima) gegen 1 Original von Sim City. Bei Interesse melden bei:
Dirk Wölfel, Falkenweg 2, 5206 Neunkirchen-S. 1, Telefon: 02247/2806.

Biete Barunba, Dragon Fighter, R-Type I, Galaga 88 zum Tausch gegen Ordyne, P-47 Airforce, Side Arms, Son Son II, oder Rock On, Heavy Unit für PC-Engine.
Tel: 02405/4581. Volker Lürken, Oppener Str. 2, 5102 Würselen.

The Diamon Lords are back!!! On theST and Amiga! Wir suchen Tauschpartner für unsere 16 Bitler. Wir haben neue Soft! Wollt Ihr sie auch? Dann bewegt Euren Arsch ans Telephon und wählt diese Nummer: 0911/644538! Bewegt ihn aber schnell! Ch. Bayer, Brünndlesweg 38, 8500 Nürnberg 60.

Atari ST: Suchen Tauschpartner für ST-Soft jeder Art. Haben neue Soft und gute Sachen. Schickt 1 Disk für die Liste und für weitere Infos + frankierten Rückumschlag an:
Thomas Krause, Gottl. v. Merkel Weg 27, 8500 Nürnberg 60 und Ihr erhaltet postwendend unsere Liste + Infos!!!

Suche Tauschpartner für Amiga. Habe fast alle Sierra Games, alle Kick off, the Punisher, Back to t.F.II, Klax Coom usw. Suche Die Hard, Indy 500 und weitere neue.
Telefon: 04283/603, Jörn Schnackenberg, Zum Steenshoop 32, 2733 Tarmstedt.

Hallo 64er Freaks! Ich verkaufe und tausche neueste Games! Wenn Ihr cool seid ruft mal an! Verkaufe nur originale Games! Wir können gute T-Partner werden!
Tel: 06109/62702 Tom 3-5, Horacius Vacarescu, Goethestr. 134, 6457 Maintal 2.

Suche Tauschpartner für C-64. Habe Top-Spiele. Schreibt an:
Gerhard Schiechl, Hospingerstraße 7, A-9900 Lienz, Austria.

TERMINE

Die ASM-Ausgabe 12/90 erscheint
am 30. November 1990

Anzeigenannahmeschluß
für die Ausgabe 1/91 ist der
13. November 1990

! Achtung !

- **Es ist uns leider nicht mehr möglich Erotik-Soft oder andere pornografische Games hier im Kleinanzeigenteil zu veröffentlichen**
- **Das Herstellen, Anbieten und Verkaufen von Raubkopien verstößt gegen das Urheberrechtsgesetz und kann straf- bzw. zivilrechtlich verfolgt werden**
- **Wir bitten um vollständige Adressenangaben in Ihren Kleinanzeigen**
- **Anzeigen mit PLK-Nr. werden aus rechtlichen Gründen nicht abgedruckt**

Wir bitten um Verständnis.


Schutz ist doch für uns kein alter Hut.
Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Köln · Konzept und Gestaltung: Papen WA, Köln
AIDS – die Gefahr ist keineswegs gebannt! Auch wenn die Zahlen bisher bei uns nicht in dem Maße gestiegen sind, wie anfangs befürchtet wurde. Verantwortungsbewußtes Verhalten jedes einzelnen ist auch in Zukunft das Wichtigste: zum eigenen Schutz und zum Schutz des Partners/der Partnerin vor Ansteckung.
Und: Helfen Sie durch Verständnis und Unterstützung mit, daß Menschen mit HIV-Infektion/AIDS nicht ausgegrenzt werden, weder am Arbeitsplatz noch im Freundes- und Bekanntenkreis oder in der Familie!
Kostenloses Informationsmaterial erhalten Sie bei der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Postfach 91 01 52, 5000 Köln 91. Wenn Sie Fragen zum Thema AIDS haben oder sich beraten lassen wollen, rufen Sie die persönliche AIDS-Telefonberatung an: 02 21/89 20 31.
Dem Leben zuliebe.
GIB AIDS
KEINE
CHANCE

Gewerbliche Kleinanzeigen





Gewerbliche Kleinanzeigen



... der **AMIGA**-Spezialist!

AMIGA-Software ab DM 10,00
3,5"-Laufwerk DM 189,50
512 KB A500-RAM m. Uhr DM 159,50
weitere Angebote auf GRATIS-DISK

Großes Preisrätsel!
Sofort Gewinnunterlagen und GRATIS-DISK anfordern!

JOKER Computer-Versandhandel
Postfach 1308 - 4054 Nettetal 1
Telefon: (0 21 53) 37 36

ELK-SOFT • ELK-SOFT

Das Softwareparadies
PDs Games Anwendersoft
0 81 31 / 2 18 51 14-18 Uhr

\- - - - - - - - - - - - - - - - -
Schluß mit Biergarten und Sonnenbad
jetzt wird Compi abgestaubt
\- - - - - - - - - - - - - - - - -

HOPSware Computerspiele
Robert Hanke
Annette-Kolb-Anger 15
8000 München 83
Tel.: 0 89 / 67 24 86

C-64-Mammut-PD-Bibliothek

z.Zt. über
700 Disknr./ca. 7000 Progr.!
Jede Nr. (volle 176 kB-Disks.) für nur **1,50** (gestaffelt bis **1,30**)! **Gratiskatalog** anfordern (Postk./Anruf genügt)!

Stonysoft, Beethovenstr. 1,
8943 Babenhausen.
Tel.: 08333/1275!

Aktion: Die **Public Prev. Disk** (2 Seiten ausgewählte PD-Soft: Action-/Strategiespiele, Utilts..) f. 2,- (incl. Versand)

C64 / 128 PD!

Preiswerte Software aus allen Bereichen.

GRATISKATALOG
anfordern bei:
K. Dittrich, Husumer Str. 10,
3502 Vellmar

NEU - NEU - NEU -NEU
Second-Soft-Land
NEU - NEU - NEU -NEU

Originalprogramme speziell für den Amiga aus zweiter Hand.
Top aktuell und preiswert.
Sofort Liste anfordern!

Wir kaufen auch Programme an!!
Second-Soft-Land,
Friedrichshofener Str. 38,
8070 Ingolstadt

EPIC: The Kings Game

ist laut Umfrage im MegaZine 7:1990 das von den Spielern am besten bewertete Fantasy Postspiel (kostenloses Regelheft)

LEGENDS

das ultimative Fantasy-Postspiel der Superlative.

Information bei:

SIMULATIONSSPIEL-Verein GRAZ
Postfach 1205, A-8021 Graz

Software u. Zubehör für
ATARI ST/XL
C16/C64/AMIGA
. . . .
Liste gegen 1 DM Porto:
THE PROGRAM, R. Goth,
An der Ludwigshöhe 4,
8832 Weißenburg

????????????????????
Kennen Sie **BATSOFT**? Nein?
Wollen Sie sparen? Ja?

z.B. Imperium AM + ST 63,90 DM
R. Tycoon PC 83,90 DM
Soft F. C-16, XL + CPC.

Gratisliste bei:
BATSOFT, Hauptstr. 66b,
2905 Edewecht,
Tel.: 04405-7835 v. 16-21h

= = = = = = = = = = = = =
ATLANTASOFT

SOFTWARE - VERSAND
Erich Kästnerstr. 37
6073 Egelsbach
Tel.: 06103 / 42132 od. 43841
= = = = = = = = = = = = =
Wir haben täglich neue Software zu TOP Preisen!
Jeder 11 ein Bonus-Spiel
Gratisliste anfordern!!!
= = = = = = = = = = = = =

PUBLIC DOMAIN
ab 0.98 DM

C64 - AMIGA - ATARI - PC-IBM

Katalog gratis - Computertyp angeben!

R.U.F. Computervertrieb
Postfach 23 65 • 8228 Freilassing

- PC Monitor für alle PC's grün Commodore TT 850 Zch.Auflösg. DM 199.-
- C64 Rechner u. Floppy, letztere fabrikneu DM 530,- frko.p.NN
- CD Players m. Garantie nur DM 199,- frko.p.NN
- 100 engl. Geschäftsbriefe für Ex- + Import a. Disk f. C64 u. IBM compat. PC's DM 75,-

Pardo, Wagrierweg 31,
2000 Hamburg 61,
0 40 -5 51 64 82

Armarda (Postspiel)

Wollten Sie nicht schon immer einmal Gouverneur, Pirat, Händler, Abenteurer oder Admiral im Jahre 1650 sein.
Kein Problem für WPO!
Weiterhin: Karte, 30 Schiffstypen, 40 Städte im Pazifik.

Info gegen 1 DM bei WPO
Bachstr.15 B, 6520 Worms 23

PC-Spiele, Lösungen, PC-Anwendungen, Kat-Disk
5.25" DM 2,- / 3.5"DM 4,-.
-Briefmarken-

Just Games
Mittelweg 50
6000 Frankfurt 1

TOPSOFT

SOFTWARE-VERSAND
Postf. 4, 8133 Feldafing
= = = = = = = = = =

AMIGA * C64/128 * AMIGA-PD
C64/128-PD * SCHNEIDER CPC
ATARI ST * SEGA-MAST. SYST.
PC ENGINE * SEGA-MEGA-DRIVE
GAMEBOY * ATARI LYNX

Computerhardware/Zubehör
Gratisliste sofort anfordern!
Bitte Computertyp angeben !!!

G-I-R SOFTWARE VERTRIEB

PD-SOFTWARE für IBM + komp. über 5000 Disketten, über 850 deutsche; Atari ST: ca. 300 Disketten, alle Disks auf Viren überprüft, alle IBM u. Atari ST Prg. lieferbar auf 3.5" oder 5.25" Disketten.

Katalogdiskette kostenlos !!!

Peter Grantz, Hauptstr. 49,
D-2401 Ratekau/Lübeck,
Tel.: 0 45 04 / 41 15
BTX: 0 45 04 / 52 67

DON MANOLO

- Geschicklichkeitsspiel ähnlich Pacman
- mit 63 Level
- mit abspeicherbarer Highscore-Liste
- 1 oder 2-Spieler-Modus

19,90 DM + Versandkosten

Peter Keim
Vogelsanger Str. 34
5000 Köln 30
Tel.: 02 21 / 52 07 65

LERNPROGRAMME

Rechen-, Geometrie-, Vokabel-, Grammatiktrainer (dt., engl., franz., span., ital.) ab 12 DM + NN

Gratisinfo von
I. Thurm, Pf 1671, 7060 Schorndorf,
Tel.: 0 71 81 / 2 17 09

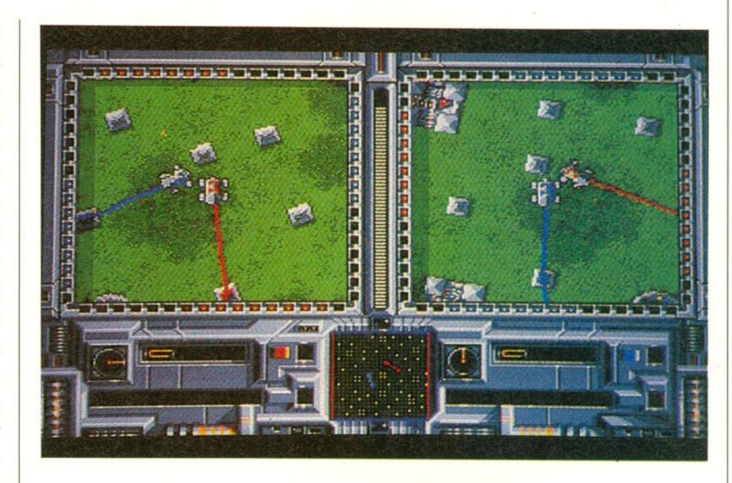


Titel: Rotator, **System:** Amiga, **empf. VK-Preis: wisse mer noch nit, Hersteller:** reLINE, Hannover, **Muster von:** reLINE.

BLICKPUNKT

Die Welt ist rund!

Vor knapp zwei Jahren gab's ein wirklich achtes Weltwunder in den Spielhallen zu bestaunen. Da stand nämlich ein Automat namens *Assault* rum, der mit gigantischem technischen Aufwand eine völlig neue Art der Spielsteuerung ermöglichte, die die Fans in ihren Bann zog. Das Spiel selbst war an sich völlig öde, denn es handelte sich um ein Ballerspiel mit einem Panzer. Wenn jedoch der Panzer per Stick in eine andere Richtung gebracht wurde, drehte sich nicht die Kampfmaschine, sondern das Spielfeld! Dieser gigantische Effekt sorgte für ein faszinierendes Spielfeeling und machte das Game zum Klassiker.



Und eben dieser wundersamen Idee hat sich ReLINE angenommen, um sie auf dem Amiga umzusetzen! Leider mußte aufgrund mangelnder Rechnerleistung das gesplittete Spielfeld auf je ein Viertel der Bildschirmgröße gestutzt werden, doch dafür ist die Rasanz der Drehroutine echt sehenswert. So wird ROTATOR denn auch stolz und zurecht als erstes „Pixel-rotating-Game" gepriesen. Außer dem neuen Effekt kann Rotator zudem noch waschechte Strategiefeatures bieten:

Die blaue und die rote Partei kämpfen gegeneinander und müssen Transmitterstationen durch blaue oder rote Energiefäden verbinden.

Die genaue Spielhandlung liegt zwar noch im dunkeln, aber ich bin sicher, daß wir bis zum Ende des Jahres noch einen ausführlichen Test nachschieben können. Und dann geht's erst richtig rund! ■

Michael Suck

Teuflisch gute Spiele in der SPIELHALLE ASM

Hallo Freaks! **Wer den Herbst fürchtet und nunmehr bibbernd und voller Wehmut die Badehose einpacken muß, kann sich bei uns erstmal so richtig aufwärmen! Schließlich ist diese Jahreszeit die Zeit der großen Releases! Im Angebot sind diesmal ein paar ganz heiße Dinger, die die trüben Wetteraussichten verblassen lassen! Und da KONAMI in diesem Monat gleich drei neue Games auf Lager hat, gibt's diesmal ein kleines KONAMI-Special. Der Rest der Welt wird dann wieder in der nächsten Ausgabe bedient!**

Michael Suck

Na also, es geht doch! Es gibt noch originelle Konzepte! Es gibt noch Leute mit Ideen! Warum ich darauf komme? Ganz einfach: Tagein, tagaus werden wir mit Spielen bombardiert, die sich echt nur noch im Titel unterscheiden – irgendwann wird man ganz schön rammdösig (im Endstadium ist man entweder ASM-Chefredakteur oder der Hairstylist von David Hasselhoff). Doch es geht auch anders! Den Beweis dafür liefert einmal mehr **KONAMI**, die sich mit **PUNKSHOT** endlich wieder in den Sportbereich wagen. Aber wie! PUNKSHOT ist nämlich ganz und gar nicht die tausendste, schnarchige Basketball-Simulation, für die man das Spiel halten könnte – PUNKSHOT ist die rüdeste Umsetzung dieses Sports, die es wohl je gegeben hat!

Im Zeitalter des schmutzigen Raps und des gnadenlos harten Rocks wird auf der Straße gespielt, da, wo der Punk abgeht. Auf den verwahrlosten Hinterhöfen, auf denen Stevie Wonder seine erste Sonnenbrille aufgezogen hat, wird mit ganz eigenen Regeln gespielt: Je zwei Typen bilden eine Mannschaft und müssen natürlich mit dem Ball möglichst viel Punkte im gegnerischen Korb erreichen. Is ja bekannt, nich? Völlig weggefallen ist jedoch die sportmännische Direktive des „körperlosen Spiels". Bei Punkshot ist es vielmehr geradezu Pflicht, dem Gegner mit gekonnten Fouls den Ball abzujagen. Die Steuerung ist dabei so simpel wie nur möglich: Steht nur ein Spieler zur Verfügung, übernimmt der Computer (recht



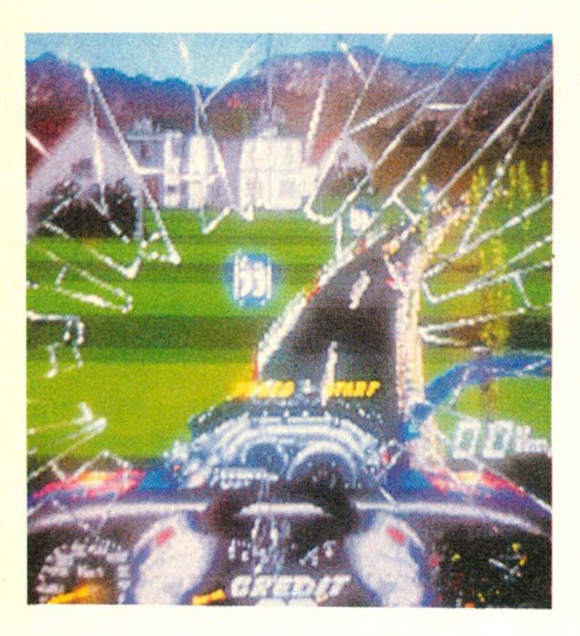
intelligent) jeweils die Steuerung des Mitspielers und natürlich der gegnerischen Mannschaft. Während des Angriffs wird mit Button „A" gepaßt und mit „B" geworfen. Ist der Spieler zudem in einer guten Dunk-Position, wird der Ball mit dem spektakulären Sprungwurf im Korb untergebracht. In der Verteidigung wird hingegen mit „A" geboxt, mit „B" geblockt und mit „A" + „B" im Hechtsprung dem Gegner die Beine weggezogen. Ist doch alles recht simpel, oder?

Bei den paar Regeln und der erstklassigen Steuerung wird PUNKSHOT rattenscharf schnell und macht Fun ohne Ende. Die Grafiken sind ja noch guter Durchschnitt, doch die Animation der knackig großen Sprites ist super geworden und beinhaltet spektakuläre Sequenzen sowie einige Gags. Die Dunks muß man gesehen haben! Trotz aller Komik und Effekthascherei ist PUNKSHOT jedoch auch eine gut durchgestyltes, sehr spielbares Game mit einem angemessenen Schwierigkeitsgrad. Wer die Ghetto-Meisterschaften (oder wie immer man das nennen will) gewinnen will, kommt mit optimaler Technik weit nach vorn. Der Rechner beendet das



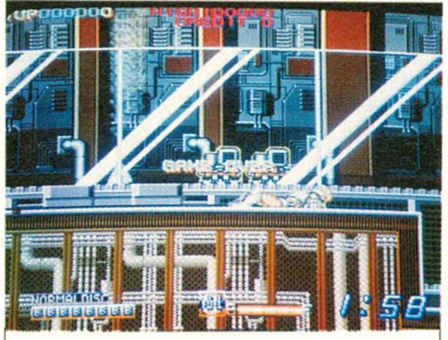
Spiel nämlich nur, wenn die Energieleiste aufgrund der Schlägereien ihr Leben ausgehaucht hat – dann heißt's nachmünzen. Ich finde, bei diesem witzigen, vollauf gelungenen Spiel ist keine Mark zu schade!

Konami kann in diesem Monat jedoch nicht nur mit Punkshot glänzen, sondern hat sogar noch ein Ballerspiel auf Lager. Überschüssige Kräfte, oder was? Jedenfalls heißt das Ding **SURPRISE ATTACK** und ist ein waschechter Verschnitt unseres allseits geliebten *Shinobi.* Die Story ist natürlich von Grund auf öde: Terroristen haben die Mondbasis in ihre Gewalt genommen und drohen damit, tja... – und drohen damit; hmm, also, ist ja auch egal. Vielleicht drohen sie damit, daß demnächst Friede und Liebe auf Erden einkehren. Wär' ja noch schöner. Aus diesem (oder einem anderen) Grund schicken die Erdlinge einen Superhyperduperextraklassevollidioten auf den Mond: DICH. Als Spezial-Kanonenfutter mußt Du die Stationen der Basis durchlaufen und die Terrors ausräuchern. Das Spiel ist dabei in jenem bewährten Hindernis-Design ausgelegt, bei dem Ihr abwechselnd Verstecken und dann Schießen spielen müßt. Das Game ist dabei gar nicht so unlustig, denn schließlich ist perfektes Timing das A und O bei SURPRISE ATTACK. Nette Aufrüstwaffen und ein paar grafische Tricks sorgen schließlich für die nötige Abwechslung, die man als eingefleischter Ballerfan nun mal braucht. Die Ideen dazu sind zwar zum Teil geklaut, aber immer noch ganz nett: In einem Level kann hinter eine Scheibe gesprungen und dort weitergelaufen werden. Wer da nicht höllisch aufpaßt, verliert schnell die Übersicht darüber, ob und welche Gegner nun *vor* oder *hinter* der Scheibe umherlaufen. Geklaut wurde das übrigens vom Mega-Game *Super Shinobi.* Recht neu hingegen ist das Auf-dem-Kopf-Level: Hier steht im wahr-

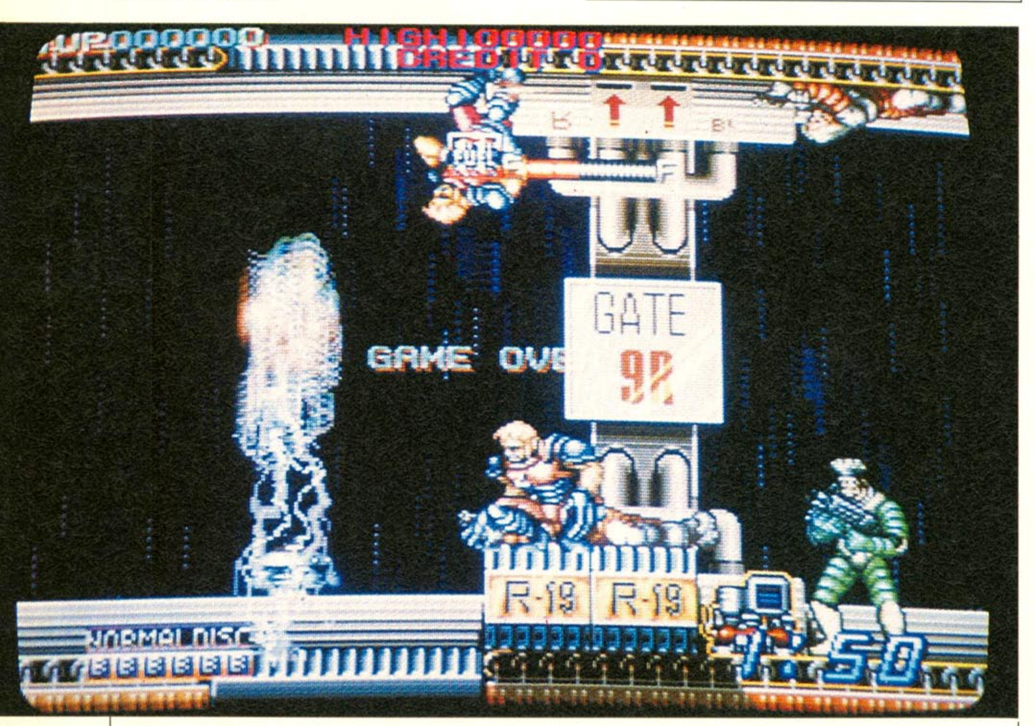


sten Sinne des Wortes alles Kopf, denn die Spielfigur kann am Boden oder sogar an der Decke laufen. Bei einigen Hindernissen gibt's da ganz knifflige Sprungaktionen, das kann ich Euch versprechen! Was gibt's zu SURPRISE ATTACK sonst noch zu sagen? Nun, die Grafik ist sehr hübsch geworden und besitzt fein gezeichnete Sprites, der Sound ist durchschnittlich, und das Scrolling selbverständlich flüssig. Der Schwierigkeitsgrad geht in Ordnung, die Motivation kann sich 'ne ganze Weile halten. Ist eben was für den kleinen Spielehunger zwischendurch.

Der Letzte im Bunde beackert ebenfalls ein ganz eigenes Feld und läßt sich wohl kaum mit SURPRISE ATTACK oder PUNKSHOT vergleichen – OVERDRIVE ist schließlich ein reinrassiges Rennspiel. Klar, es gibt schon Rennspiele in rauhen Mengen, doch schließlich liegt Konamis letzte Rennkiste schon über vier Jahre zurück. Wer erinnert sich nicht an den legendären *WEC Le Mans*? Im vorliegenden Game hat Konami zunächst einmal versucht, vom reinen Formel-1-Geschehen wegzukommen. So gibt es keine windschnittigen Rennmaschinen zu bestaunen, die in Betonarenen ihre Kreise ziehen, nein, Overdrive ist ein waschechtes Stock-Car-Rennen! Vom Spielablauf her ist OVERDRIVE seinen tausend Verwandten natürlich nicht unähnlich: Um in den einzelnen Rennen bestehen zu können, müssen vordere Platzierungen und gute Zeiten gefahren werden – schließlich schläft die Konkurrenz nicht.



Baller Dich blöd – wie immer



Walk on the Wild Side: Mit Surprise Attack kopfüber in die Action

Gefahren wird übrigens in riesigen Monstertrucks, die mit ihren hochgezüchteten Maschinen einige hundert PS auf die Räder stellen. Ein Druck auf das Gaspedal, und schon fühlt man sogar in der Simulatorkabine den unwiderstehlichen Anzug dieser Riesenkisten. Auf dem Screen vibrieren die Cockpitanzeigen wegen des dumpfen Grollens des Motors, aus dem Auspuff kommen bedrohliche Abgaswolken – das Rennen kann beginnen!

Ist die Ampel auf grün, geht's voll zur Sache. Der Streckenverlauf ist nichts für schwache Nerven, denn ein richtiges Stock-Car-Rennen führt schließlich durchs Gelände, scharfe Kurven ohne Ende müssen gemeistert werden. Dementsprechend farbenfroh und abwechslungsreich sind natürlich auch die Backgrounds. Konami hat sich in diesem Punkt echt Mühe gemacht und bietet neben rauschenden Wasserfällen, betörenden Kleinstädten und Bergpisten auch schon mal ein paar Kühe, die interessiert das Geschehen verfolgen. Leider gibt's in diesem Punkt auch ein wenig Kritik zu vermelden, denn die Grafiken werden nur grob gezoomt und hinterlassen z.B. die Kühe beim Näherkommen als blockartigen Pixelhaufen. Na gut, über solche Details kann man großmütig hinwegschauen, denn schließlich wiegt die Steuerung für die Bewertung des Games um einiges schwerer. Leider Gottes ist eben diese Steuerung ganz schön schwammig und macht Kurvenfahrten zum Abenteuerspiel. Mit vieeel Übung geht das Ganze nach einiger Zeit zwar recht locker von der Hand, doch der Streckenverlauf wird schon in der zweiten Runde dermaßen fies, das Crashs fast unausweichlich bleiben.

Wer zudem erwartete, mit OVERDRIVE mal ein ganz anderes Rennspiel in die Hand zu bekommen, wird ganz schön enttäuscht sein, denn bis auf die „Story" bleibt beim Spielablauf alles beim alten. Und in punkto Schnelligkeit und Steuerung gibt es einige Simulatoren, die in der Vergangenheit mehr bieten konnten. Spielt's halt mal an, die Crashs sind auf jeden Fall sehenswert...

Wer von Euch nun wissen will, was die anderen japanischen Hersteller auf der Pfanne haben, muß sich bis zur nächsten Ausgabe gedulden, denn für heute ist erstmal Schluß. Als Appetizer kann ich Euch jedoch schon einen Test von CAPCOMS MAGIC SWORD versprechen, einem actiongeladenen Fantasy-Action-Rollenspiel mit herrlichen Grafiken. Bis dann!

HITLINE

Hier ist sie – unsere neue Chartseite! Wir haben ein wenig reduziert. Geht schneller bei der Auswertung. Allerdings vertrauen wir immer noch der „Quotenregelung" 2/3 Leserwünsche; 1/3 Verkaufszahlen laut Hersteller, Einzelhändler bzw. Distributor. Und hier sind sie, die beliebtesten Titel des Monats:

NOVEMBER

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Titel	Systeme	Hersteller
1	4	Legend of Faerghail	Amiga/ST/PC	ReLine
2	–	Invest	Amiga/ST	Starbyte
3	1	Klax	C-64/CPC/Spectrum/Amiga/PC/Konsolen/ST	Domark
4	3	Sim City	PC/Amiga/Mac/C-64/ST	Infogrames
5	–	Wings	Amiga	Cinemaware
6	5	Emlyn Hughes Soccer	Amiga/C-64/ST	Audiogenic
7	12	Kick off II (World Cup Ed.)	Amiga/ST/C-64	Anco
8	19	Shadow of the Beast II	Amiga	Psygnosis
9	20	Shadow Warriors	C-64/Amiga/ST/CPC/Spectrum	Ocean
10	18	Lost Patrol	Amiga/ST	Ocean
11	7	Damocles	Amiga/ST	Novagen
12	6	F-29 Retaliator	Amiga/ST	Ocean
13	16	Italy 1990 Winners Edition	C-64/ST/Amiga/CPC/Spectrum	U.S. Gold
14	14	Indiana Jones – Adventure	PC/ST/Amiga	Lucasfilm/R.A.
15	–	Midnight Resistance	Amiga/ST/C-64/CPC/Spectrum	Ocean
16	–	Corporation	Amiga	Core Design
17	–	Silent Service 2	PC	MicroProse
18	8	Rings of Medusa	C-64/ST/PC/Amiga	Starbyte
19	–	Welltris	PC/Amiga	Infogrames
20	13	Tie-break	C-64/Amiga/ST	Starbyte

Anita

PS– CONGRATULATION ON A UNITED GERMANY

Top Five PC

1 Silent	Service II
2 Sim City	Infogrames
3 Ultima VI	Origin
4 Thunderstrike	Millennium
5 Flight of the Intruder	Spectrum Hdobyte

Top Five C-64

1 Klax	Domark
2 Emlyn H. Soccer	Audiogenic
3 Kick-Off II	Anco
4 Italy 1990 Winners	US Gold
5 Shadow Warriors	Ocean

Die Situation verrät's: Seit der ersten Ausgabe dabei. Prof. Dr. Walther Zabel versinkt im Software-Sumpf. Aufgespürt im Rogermoor, Eschwege.

ANITA SINCLAIR hat sich nicht ganz an unsere Regeln gehalten. Die „Managerin" von MAGNETIC SCROLLS, die vor allem mit THE PAWN oder GUILD OF THIEVES glänzte, glaubt: „Es ist unmöglich, eine TOP TEN für Spiele des Jahres 1990 aufzustellen. Großartige Spiele gibt es in diesem Jahr noch nicht! Ich würde mir von Herzen wünschen, selbst zehn Top-Games produziert zu haben, weil die Industrie sie dringend benötigt ..." Auf die Frage nach einem Kurz-Info über „die Sinclair" meinte Anita: „Du kennst mich. Ich bin nett, eine süße Person. Wer ist heute schon bescheiden!"
Dennoch gibt's für Anita **drei Spiele, die ihr imponieren:**

CORPORATION
POWERMONGER
WONDERLAND

Das PS – siehe rechts! – ist eine wirklich nette Anita-Geste ...

Top Five Amiga

1 Legends of Faerghail	ReLine
2 Invest	Starbyte
3 Sim City	Infogrames
4 Wings	Cinemaware
5 Kick-Off II	Anco

Top Five ST

1 Invest	Starbyte
2 Legend of Faerghail	ReLine
3 Sim City	Infogrames
4 Klax	Domark
5 Shadow Warriors	Ocean

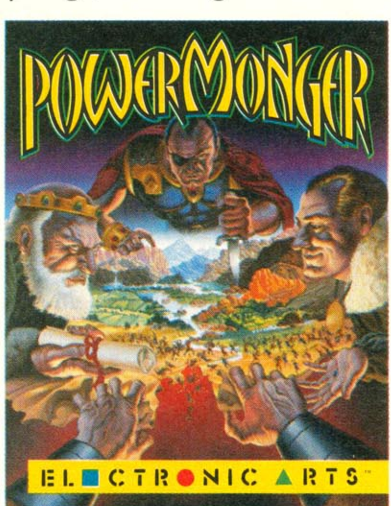
CREDITS

Wir danken allen Einsendern für die Mithilfe bei der Zusammenstellung der neuen „ASM-HITLINE". Die Redaktion weist darauf hin, daß künftig alle Einsender automatisch an der Schnippelchen-Aktion teilnehmen.
Des weiteren einen herzlichen Gruß an folgende deutsche Firmen:
Bomico, Frankfurt/Kelsterbach
Leisuresoft, Bergkamen-Rünthe
Rushware, Kaarst
United Software, Rietberg

DU HAST DIE GÖTTER BESIEGT?

DIESE REIZENDEN TYPEN HOLEN DICH AUF DEN BODEN DER TATSACHEN ZURÜCK!

In Populous hast Du die Götter auf's Korn genommen. Jetzt geht es um Menschen: drei skrupellose Stammeshäuptlinge, die das gleiche Ziel haben.



Amiga und Atari ST. lieferbar Okt. '90. IBM/PC ab 1991.



Sei hinterhältig wie sie oder schlauer: spiele den netten Jungen von nebenan und bring' die einheimischen Dorfbewohner auf Deine Seite.

Damit verschaffst Du Dir nicht nur Anhänger, sondern auch volle Speisekammern - eine unentbehrliche Einrichtung für die Erhaltung der Loyalität Deiner Armee.

Durch die tolle Grafik, die Du mittlerweile von Bullfrog erwartest, ist Powermonger eine lebendige Welt der Berge, Wälder und Flüsse mit Sonne, Schnee und Regen, wo Einfallsreichtum und strategisches Geschick über rohe Gewalt triumphieren können.

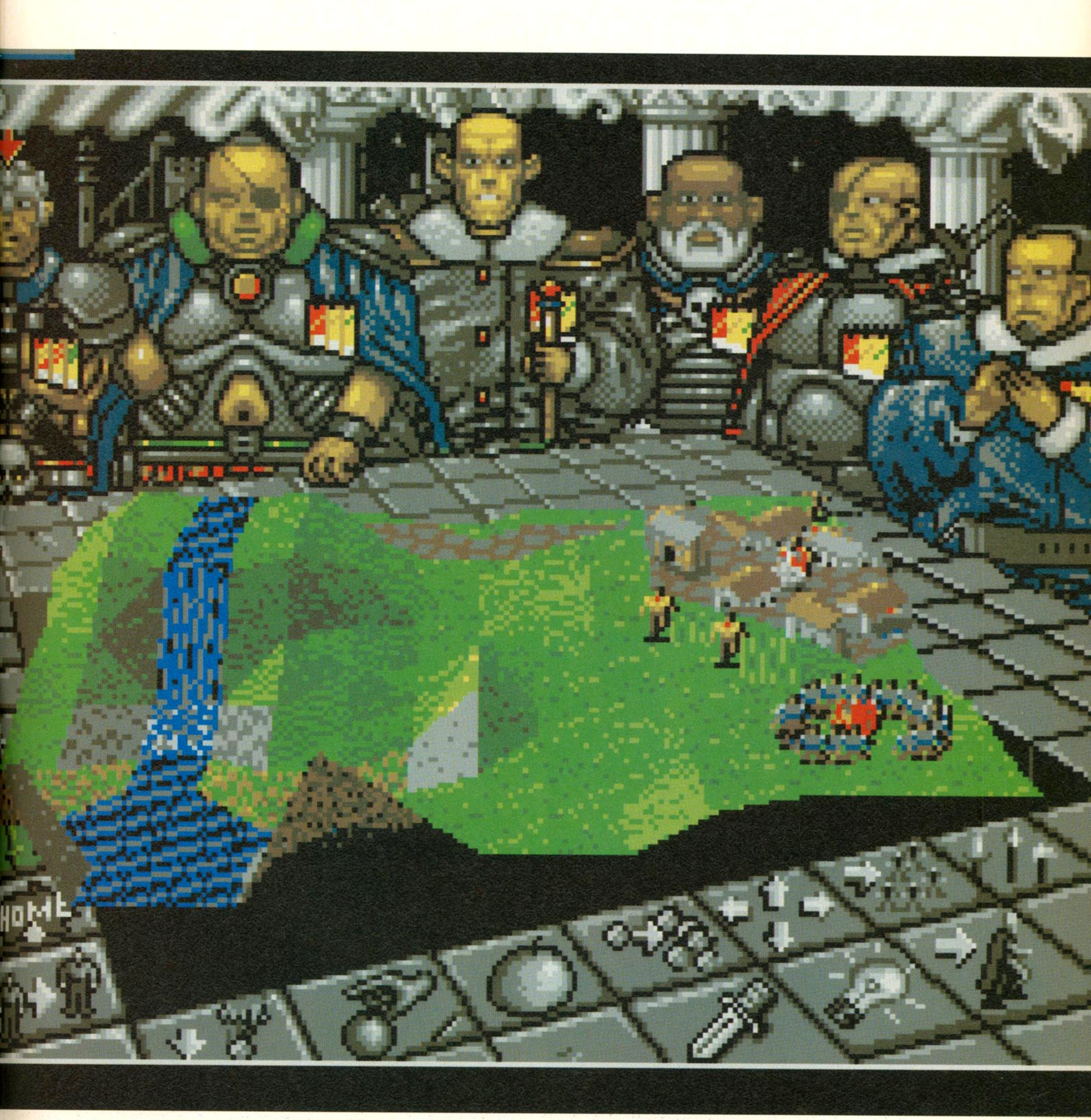
Powermonger wird Dich hart auf die Probe stellen, aber wenn Du danach noch Kraft für weitere Abenteuer hast, kannst Du auch diese anderen spannenden Spiele von Bullfrog in Angriff nehmen.



POPULOUS BY BULLFROG

FLOOD FREE

POPULOUS THE PROMISED LANDS



"Besser als Populous", Peter Molyneux von Bullfrog, Herausgeber von Populous.

· SPECIAL · SPECIAL · SPECIAL ·

DEN WERWOLF

und 9 weitere Super-Poster findet Ihr in der

SPECIAL-Ausgabe Nr. 10

- **Mega-Wettbewerb** mit tollen Preisen
- **PTT** – die persönliche Top Ten der ASM-Redakteure

ab 16. Oktober am Kiosk!

★★★★★★★★★★

DER MÖNCH



schmückt das Titelblatt der Special Ausgabe Nr. 9 Hier gibt's

- Filmumsetzungen
- alles über Konsolen
- Wettbewerb/Feedback

seit August im Handel!

· SPECIAL · SPECIAL · SPECIAL ·

---

eéeyawk!

DEMO-COMP V2.0

JETZT GEHT DER SPASS
ERST RICHTIG LOS!
GROSSE SPRÜCHE KLOPFEN
KANN JEDER. GUTE DEMOS
PROGRAMMIEREN ABER . . .
SCHICKT EUER MASTERPIECE
BIS ZUM 31. 12. 90 AN
TRONIC VERLAGS-
GMBH & CO. KG.
KENNWORT: DEMO-COMP
POSTFACH 870
3440 ESCHWEGE

DER WINNER BEKOMMT SOFT
IM WERT VON 600,- DM

2. PREIS: SOFT IM
WERT VOM 300,- DM

3. PREIS: SOFT
IM WERT VON
150,- DM
SOWIE
50 TROST-
PREISE

BEDINGUNGEN:

COMPUTER &
UMFANG EGAL!

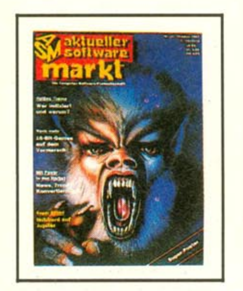
NO SEX – NO CRIME!
NICHTS GEKLAUTES!



Schutz ist doch für uns kein alter Hut.
AIDS – die Gefahr ist keineswegs gebannt! Auch wenn die Zahlen bisher bei uns nicht in dem Maße gestiegen sind, wie anfangs befürchtet wurde. Verantwortungsbewußtes Verhalten jedes einzelnen ist auch in Zukunft das Wichtigste: zum eigenen Schutz und zum Schutz des Partners/der Partnerin vor Ansteckung.
Und: Helfen Sie durch Verständnis und Unterstützung mit, daß Menschen mit HIV-Infektion/AIDS nicht ausgegrenzt werden, weder am Arbeitsplatz noch im Freundes- und Bekanntenkreis oder in der Familie!
Kostenloses Informationsmaterial erhalten Sie bei der Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Postfach 91 01 52, 5000 Köln 91. Wenn Sie Fragen zum Thema AIDS haben oder sich beraten lassen wollen, rufen Sie die persönliche AIDS-Telefonberatung an: 02 21/89 20 31.
Dem Leben zuliebe.
GIB AIDS KEINE CHANCE
Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung, Köln · Konzept und Gestaltung: Papen WA, Köln

IHRE ASM-SAMMLUNG IST UN-

Alle Ausgaben sind nur in einer begrenzten Anzahl vorhanden. Geliefert werden kann nur, solange der Vorrat reicht! **Achtung:** ASM-Hefte bis einschl. Ausgabe Nr. 9/89 sind zum Stückpreis von 6,50 DM, ASM-Hefte ab Ausgabe Nr. 10/89 zum Stückpreis von 7,50 DM, zu beziehen! Den Stückpreis der Sonderausgaben entnehmen Sie bitte den entsprechenden Ausgabenummern! (Bitte keine Briefmarken zusenden)



10/87



9/88



11/88



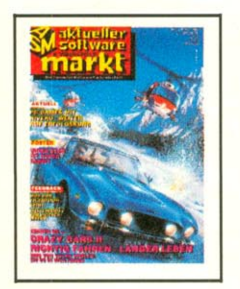
12/88



1/89



2/89



3/89



4/89



5/89



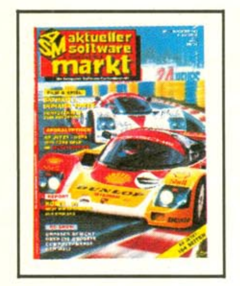
7/89



9/89



10/89



11/89



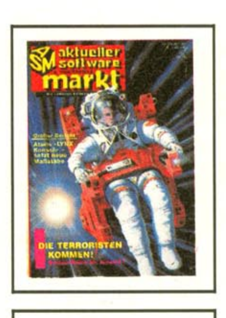
12/89



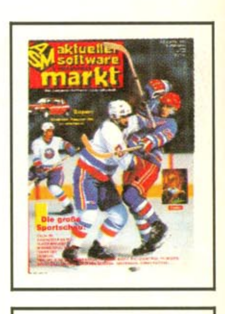
1/90



2/90



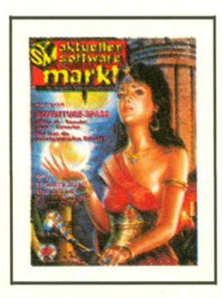
3/90



4/90



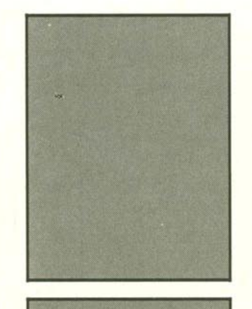
5/90

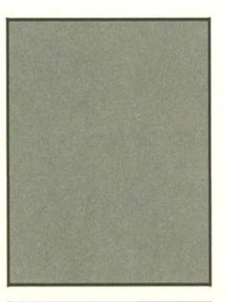


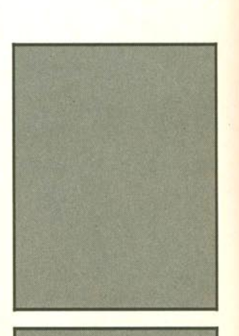
7/90



9/90







ASM-Generalkarte

Der praktische Einkaufsführer

Inserentenverzeichnis

W-1000

Computerstudio Schlichting, Katzbachstr. 6/8, 1000 Berlin 61, Tel.: (0 30) 7 86 43 40.

Powersoft, Schwedenstr. 18 C, 1000 Berlin 65, Tel.: (0 30) 4 92 20 56.

W-2000

Bienengräber, Ottensener Straße 126, 2000 Hamburg 54, Tel.: (0 40) 5 40 12 17.

Brötzmann/Schäfer GBR, Postfach 1123, 2060 Bad Oldesloe, Tel.: (0 45 31) 8 31 64.

Time Warp Software GmbH, Zoppotter Str. 4, 2850 Bremerhaven, Tel.: (04 71) 5 30 46.

Virgin Games GmbH, Eiffestraße 398, 2000 Hamburg 26, Tel.: (0 40) 2 51 53 60.

W-3000

Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (05 61) 88 01 11.

CWM-Versand, Postfach 1212, 3387 Vienenburg 1, Tel.: (0 53 24) 20 01.

reLine Software, Königstraße 55, 3000 Hannover 1, Tel.: (05 11) 31 58 34.

W-4000

Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt, Tel.: (0 28 71) 18 30 88.

Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mülheim/Ruhr, Tel.: (02 08) 49 71 69.

Dynatex, Natorper Str. 6, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 41 34.

EAS, Liegnitzer Weg 16, 4690 Herne, Tel.: (0 23 23) 4 30 22.

Eclipse Software Design, Versmolder Str. 41, 4802 Halle/Westf., Tel.: (0 52 01) 1 69 89.

Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (0 28 22) 4 55 89.

German Design Group, Buchholzstraße 17, 4755 Holzwickede, Tel.: (0 23 01) 1 26 47

Ha-Ku-Soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 32 85 55.

Joysoft, Pempelforter Straße 47, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (02 11) 36 44 45.

Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 2 66 36.

Leisuresoft, Industriestraße 23, 4709 Bergkamen-Rünthe, Tel.: (0 23 89) 7 80 - 0.

Magic Bytes/micro-partner, Sandbrink 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 18 34.

MH-Soft-Vertrieb, Lauestr. 6, 4600 Dortmund 18, Tel.: (02 31) 67 56 43.

Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 6 07 - 0.

Rainbow Arts Software GmbH, Hansaallee 201, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 5 28 00.

RTS Roland Toonen Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer, Tel.: (0 28 32) 7 81 84.

Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel, Tel.: (0 23 05) 37 70.

Softwareversand Gebauer, Sternwandstr. 69, 4000 Düsseldorf, Tel.: (02 11) 30 92 33.

Starbyte Software, Nordring 71, 4630 Bochum, Tel.: (02 34) 68 04 60.

Thalion Software GmbH, Königsstraße 16, 4830 Gütersloh, Tel.: (0 52 41) 1 20 49.

United Software, Hauptstraße 70, 4835 Rietberg 2, Tel.: (0 52 44) 40 80.

W-5000

Digital Marketing, Krefelder Str. 16, 5142 Hückelhoven 2, Tel.: (0 24 35) 20 86.

Flashpoint, Im Giefenacker 4, 5400 Koblenz, Tel.: (0 26 06) 3 31.

International Software, Heidenrichstraße 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93.

Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (02 41) 15 20 51.

Mediencenter Iselohn, Werninger Straße 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (0 23 71) 2 45 99.

W-6000

Atari Computer Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.

Bomico, Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach, Tel.: (0 61 07) 76 06 - 0.

Die Spielburg, Friedrich-Ebert-Straße 1, 6250 Worms, Tel.: (0 62 41) 59 37 63.

MN-Hobby Soft, Amtsgasse 3, 6940 Weinheim, Tel.: (0 62 01) 18 12 01.

Nintendo of Europe GmbH, Hermannstraße 37, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 5 97 35 71.

Soft- und Hardwarehaus Bornemann, Kurt-Schumacher-Straße 60, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (0 61 51) 59 51 13.

W-7000

W-8000

Computer-Shop (Gamesworld), Landsberger Str. 135, 8000 München 2, Tel.: (0 89) 5 02 24 63.

EC Electronics GmbH, Boschetsrieder Str. 28, 8000 München 70, Tel.: (0 89) 7 23 10 25.

Funtastic ComputerWare, Müllerstraße 44, 8000 München 44, Tel.: (0 89) 2 60 95 93.

Magic Computerspiele, Trierer Straße 110, 8500 Nürnberg 50, Tel.: (09 11) 4 88 71.

Peksoft, Müllerstr. 44, 8000 München 50, Tel.: (0 89) 2 60 93 80.

Safer Games, Minnewitstraße 28, 8000 München 90, Tel.: (0 89) 6 90 86 87.

T.S. Datensysteme, Dennisstraße 45, 8500 Nürnberg, Tel.: (09 11) 28 82 86.

Wial-Versand, Liegnitzer Str. 13, 8038 Gröbenzell, Tel.: (0 81 42) 82 73.

ZS-Soft Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (0 86 52) 6 30 61.

Schweiz

Discade, Bachstr. 22, CH-8200 Schaffhausen, Tel.: (0 53 25) 13 32.

O-2500 Rostock
W-2000 Hamburg
W-1000 Berlin
W-3000 Hannover
W-4000 Düsseldorf
O-7010 Leipzig
W-5000 Köln
O-5020 Erfurt
O-8010 Dresden
W-6000 Frankfurt
W-7000 Stuttgart
W-8000 München

Die nächste ASM (12/90) erscheint am 30.11.1990!

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!

ASM-Bewertungskästchen

ACTION



Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Preis/Leistung

Unter "Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.

"Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.

Zum "Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.

"Motivation" und "Preis/Leistung" müssen nicht näher definiert werden.

SPORT



Grafik/Animation
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung

Anmerkung: Bei Bedarf wird "Realitätsnähe" durch "Spielablauf" (siehe oben!) ersetzt. Unter "Grafik/Animation" verstehen wir die grafische Darstellung, die Animation und das Scrolling in Anbetracht des jeweiligen Rechners, wobei bei Sportspielen die "Animation" im Vordergrund stehen sollte.

STRATEGIE



Grafik
Anleitung
Spielaufbau
Motivation
Preis/Leistung

"Grafik" (s. oben!). "Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt.
"Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

SIMULATIONEN



Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung

"Grafik" und "Sound" (siehe oben!). "Realitätsnähe": Sehr wichtig, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll, logisch, 'ne?

ADVENTURES



Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Preis/Leistung

"Grafik" (siehe oben!). "Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten. "Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. "Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story. "Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS



Positiv
Negativ

Bei der Beurteilung von "Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkten kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre blödsinnig.

Absender
(Bitte deutlich schreiben)

Vorname/Name

Homecomputer-System

Straße/Nr.

PLZ Ort

Telefon Vorwahl/Rufnummer

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co KG
ABO-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

---

aktueller software Markt

Anschrift der Firma, bei der Sie bestellen bzw. von der Sie Informationen erhalten wollen.

Absender
(Bitte deutlich schreiben)

Firma

Vorname/Name

Straße/Nr.

PLZ Ort

Telefon Vorwahl/Rufnummer

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Postkarte

Firma

Straße/Postfach

PLZ Ort

Absender
(Bitte deutlich schreiben)

Vorname/Name

Homecomputer-System

Straße/Nr.

PLZ Ort

Telefon Vorwahl/Rufnummer

Bitte mit der jeweils gültigen Postkartengebühr freimachen

Tronic-Verlag GmbH & Co KG
Kleinanzeigen-Service
Postfach

D-3440 Eschwege

Abrufkarte

Sofort-Bestellkarte für ein Abonnement

Ja, hiermit bestelle ich die Zeitschrift »Aktueller Software Markt« ab Heft-Nr. ______ zum Jahresabonnementpreis von 67,50 DM (10 Ausgaben). Ausland: siehe Impressum Abo.-Kündigung: 6 Wochen vor Ablauf des Jahresabonnements.

Name/Vorname

Straße, Nr. PLZ, Ort

Ich wünsche folgende Zahlungsweise

☐ Bargeldlos durch Bankeinzug:

Bankleitzahl

Geldinstitut Konto-Nr.

☐ gegen Rechnung

☐ gegen Vorkasse (Betreffendes bitte ankreuzen)

Datum, Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

Garantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege widerrufen! Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Bestätigung durch Unterschrift).

Datum **Unterschrift**

aktueller software markt & VIDEOSPIELE — Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Kontaktkarte

Ich beziehe mich auf die in Nr. ______ Seite ______ erschienene

☐ Anzeige ☐ redaktionelle Besprechung

☐ und bitte Sie um weitere **Informationen** über Ihr Produkt ______

☐ und gebe die nachfolgende **Bestellung** unter Anerkennung Ihrer Liefer- und Zahlungsbedingungen auf:

Menge	Produkt/Bestellnummer	Computer-system	à DM	gesamt DM

Absender und Computersystem nicht vergessen!

Datum, Unterschrift (für Jugendliche unter 18 Jahren der Erziehungsberechtigte)

aktueller software markt & VIDEOSPIELE — Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Kleinanzeigenkarte

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von asm in der angekreuzten Rubrik

Biete an ☐ **Software** ☐ **Hardware** — **Ich suche** ☐ **Software** ☐ **Hardware** — ☐ **Tausch** ☐ **Kontakte** ☐ **Verschiedenes (Mixed)**

aktueller software markt & VIDEOSPIELE — Die Computer-Software-Fachzeitschrift

Name, Vorname/Firma **PLZ/Ort**

☐ **Privatanzeige** ☐ **gewerbl. Anzeige** (DM 10.- pro Zeile zuzügl. MwSt.)

Straße/Nr.

Bitte für jeden Buchstaben, Wortzwischenraum und jedes Satzzeichen ein Kästchen verwenden!

bis 5 Zeilen DM 5.- (jede weitere Zeile DM 2.-). Eine Veröffentlichung erfolgt nur gegen Vorkasse.

Absender nicht vergessen!

Datum, Unterschrift

ASM-Bewertungskästchen

ACTION

Grafik
Sound
Spielablauf
Motivation
Preis/Leistung



Unter "Grafik" versteht die ASM: Darstellung, Scolling, Animation, Ausnutzung des Rechners, bei Vektorgrafik: Geschwindigkeit.

"Sound" ist: (Titel-)Melodien, FX, Rechnerausnutzung.

Zum "Spielablauf" gehören unserer Meinung nach: Abwechslung, Originalität, Spielbarkeit, Schwierigkeitsgrad (einstellbar?), Steuerung, Abfrage, Pausenoption, Handhabung, logischer Aufbau, High-Score-Liste, Komplexität.

"Motivation" und "Preis/Leistung" müssen nicht näher definiert werden.

Abrufkarte

Garantie: Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 10 Tagen beim Tronic-Verlag, Postfach 870, 3440 Eschwege widerrufen! Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

STRATEGIE

Grafik
Anleitung
Spielaufbau
Motivation
Preis/Leistung



"Grafik" (s. oben!). "Anleitung": kein Fachchinesisch (in Deutsch?), leicht verständlich, übersichtlich, Informationsgehalt. "Spielaufbau": logischer Ablauf, Benutzeroberfläche, Steuerung, Originalität, Komplexität.

SIMULATIONEN

Grafik
Sound
Realitätsnähe
Motivation
Preis/Leistung



"Grafik" und "Sound" (siehe oben!). "Realitätsnähe": Sehr wichtig, da die Simulation die Realität (bei Bedarf: die Surrealität) darstellen soll, logisch, 'ne?

ADVENTURES

Grafik
Parser/Steuerung
Handlung
Atmosphäre
Preis/Leistung



"Grafik" (siehe oben!). "Parser": Umfang des Vokabulars, logische Antworten. "Steuerung": gemeint sind hier die Klick-Adventures, ausreichende Menüs, Bedienungsfreundlichkeit, Handling. "Handlung": Idee und Inhalte des Games, Originalität, Story.. "Atmosphäre": Feeling, Anreiz, Stimmung.

TOOLS

Positiv
Negativ



Bei der Beurteilung von "Tools" werden die positiven und negativen Gesichtspunkten kurz und knapp zusammengefaßt. Eine Benotung in Zahlen wäre blödsinnig.


EPIC
PUGH '90
BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER SERVICELINE
Haben Sie Fragen zu BOMICO-Spielen? Möchten Sie Tips zum Spielablauf? Unsere Spielexperten helfen weiter! Mo.-Fr. von 15.00 bis 18.00 Uhr. Ein Anruf genügt! Tel.: 0 61 07 / 6 20 67
Vertrieb: BOMICO IHR SOFTWARE PARTNER
Am Südpark 12, 6092 Kelsterbach
ocean
Schriftliche Informationen nur gegen Rückporto



FILTER CIGARETTES
Marlboro
QUALITY CIGARETTES
Marlboro
20/90
Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN)